

Universidade Nova de Lisboa
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas
Departamento de Ciências da Comunicação

No reino da ilusão

A experiência lúdica das novas tecnologias

Dissertação para obtenção do grau de
Mestre em Ciências da Comunicação

Jorge Manuel Martins Rosa

Orientador: Prof. Doutor José Augusto Bragança de Miranda

Elaborado com o apoio do Programa Praxis XXI

Lisboa, Outubro de 1998

Aos meus avós, Dolores e José

Índice

Agradecimentos.....	i
Introdução	v
I	1
I. 1. Os dados estão lançados.....	3
a) <i>Sub specie ludi</i> : Huizinga	6
b) Taxinomia e história: Caillois	21
I. 2. Entre o social e o psíquico: perspectivas complementares.....	33
a) Extensão dos sentidos e equilíbrio colectivo: McLuhan.....	33
b) O mundo dentro de um quadro: Goffman	38
I. 3. Festa, espectáculo, lazer: três metamorfoses do jogo.....	47
II	63
II. 1. Um novo parceiro electrónico.....	65
II. 2. Classificação e cartografia.....	81
II. 3. Uma amena adaptabilidade do ser	107
a) Mundos	107
b) Habitantes.....	120
III.....	133
III. 1. Heroísmos não, por favor	135
a) Queda e (re) ascensão da moral heróica	135
b) Uma moral a duas vozes	146
III. 2. Narciso, Eco e o espelho electrónico	153
a) Encruzilhada.....	153
b) Da periferia para o centro	169
Bibliografia.....	179

Agradecimentos

Preencher de antemão todas as lacunas no meu conhecimento era algo fora de questão. Tinha de escrever agora, ou renunciar à escrita. E eu desejava escrever.

Johan Huizinga, Advertência prévia a *Homo ludens*

COMO QUALQUER FORMA DE TRABALHO INTELECTUAL, também este é necessariamente incompleto e inconclusivo. Defeito inevitável, do qual a única alternativa concebível seria nunca chegar a ver a luz do dia. Huizinga, que empreendeu uma tarefa que, por uma série de razões, seremos obrigados a recuperar, sabia-o. Antes dele, já Baudelaire atestava em *Mon coeur mis à nu*: «Se adiarmos constantemente o que temos em mãos, corremos o risco de nunca o virmos de facto a fazer». Não é pois de admirar que a satisfação, a existir, consista muito mais na sensação do dever cumprido do que no próprio conteúdo. Seja ou não admitido como válido, será necessariamente algo provisório, destinado a ser superado por outros. Bom seria que o caminho por ele percorrido não fosse ignorado por quem algum dia queira retomar o tema. Não espero por isso que entendam esta dissertação como um «marco», expressão comum no campo académico, mas antes como uma espécie de «paragem de autocarro», ponto de passagem possível (ainda que não necessário, pois outros igualmente válidos existirão) ao qual se trazem algumas aquisições de estudos anteriores, ao mesmo tempo que se procura renovar simultaneamente a tripulação e os passageiros, recolhendo novos

elementos que lhe tragam nova vitalidade e deixando pelo caminho os que a perderam.

É sabido que não há qualquer relação directa entre o resultado e o empenho para se chegar a este — não será afinal essa a excepção? —, pelo que a referência ao esforço envolvido (mesmo num tema novo e pouco explorado) não pode nem nunca poderá servir como desculpa para qualquer fragilidade do conteúdo ou, por extensão, do autor. Não farei por isso referência à magnitude desse esforço, mas seria imperdoável deixar em branco os nomes de todos aqueles que contribuíram para que ele tivesse sido menor, mais suportável, ou, em raros e felizes momentos, imperceptível. Começo assim por agradecer às instituições que confiaram na pertinência e na viabilidade de algo que então pouco mais era do que um desejo de investigar num campo pouco trilhado: a Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, em particular o departamento de Ciências da Comunicação, que acolheu sem reservas um tema tão inusitado, e a Fundação para a Ciência e Tecnologia (antiga JNICT) que, por intermédio do Programa Praxis XXI, deu um apoio fundamental para que os resultados tivessem tido — assim acredito — o mínimo exigido de solidez e rigor. Menciono ainda a Lusomundo Audiovisuais, representante em Portugal de uma conhecida consola de jogos, que disponibilizou uma série de dados estatísticos bastante relevantes para o tema aqui tratado.

Acima das instituições estão contudo as pessoas. É por isso que o agradecimento devido ao Centro de Estudos de Comunicação e Linguagens só tem sentido na medida em que permite evitar uma longa lista de nomes: menciono ainda assim o da Prof.^a Doutora Maria Augusta Babo, actual presidente do CECL, sabendo que por ele estarão também representados os outros membros. Ainda que o cânone o desaconselhe, é-me impossível deixar de mencionar o orientador, o Prof. Doutor José Augusto Bragança de Miranda, por ter conseguido gerir o difícil equilíbrio entre o controlo e a liberdade necessários a este seu rebelde orientando. Muitos outros elementos do corpo docente do DCC teriam aqui lugar; deles destaco o Prof. Doutor Paulo Filipe Monteiro, que aceitou sem reservas a minha primeira comunicação no

colóquio que organizou, intitulado «À espera de Artaud», e a Prof.^a Doutora Graça Rocha Simões, que em momentos diversos deu um valioso contributo, esclarecendo ou mostrando onde o esclarecimento poderia ser obtido. De outras instituições, recordo o Prof. Doutor Carlos Neto, da Faculdade de Motricidade Humana, e ainda o Prof. Dr. Luís Filipe Teixeira, da Universidade Lusófona. Devo ainda mencionar as Produções Anti-Édipo, nas pessoas de Herlander Elias e Marcos Rodrigues, que através do seu convite para a participação no colóquio «Cyberia98.com» permitiram que pusesse em ordem algumas ideias na altura menos amadurecidas.

Num plano à parte encontram-se os amigos, muitos deles no mesmo barco, a quem tenho a agradecer muito mais do que os simples esclarecimentos ou conversas académicas: a eles se deve o apoio necessário nas ocasiões em que a hesitação e a incerteza pareciam querer substituir-se à serena e contudo ascética disciplina que faz o trabalho avançar lenta mas seguramente. Deixo os eventuais graus académicos ocultos pela amizade que os ultrapassa, e termino mencionando os seus nomes sem qualquer preocupação de ordem: Gonçalo Tavares, Patrícia Silveirinha, José Pinto, Teresa Mendes, Victor Flores, Vera Borges, Margarida Carvalho e Rui Braz. Cada um deles sabe por que merece ser mencionado.

Introdução

EM POUCO MAIS DE VINTE ANOS, uma forma de divertimento aparentemente marginal tornou-se em mais uma das componentes do nosso quotidiano. Do ambiente – para muitos eticamente duvidoso – das salas de jogos, entrou nos lares, onde não parou de subir de estatuto. Deteve-se uns anos em pequenas caixas de utilidade limitada, quase necessitando rogar o tempo que lhe era dedicado (que retirava ao que a família ocupava com a televisão). A máquina onde se alojava ganhou um teclado e capacidades de programação, não perdendo contudo aquela que era a sua utilização dominante. Em tempos mais recentes, dividiu-se (ou disseminou-se). Nuns casos, perdeu de novo o teclado, mas, devido às capacidades mais sofisticadas do *hardware* e ao facto de haver quase um televisor em cada divisão, não voltou a ser um parente desprezado. Noutros, adquiriu residência permanente no interior duma das mais nobres e dispendiosas peças de equipamento, o computador. Falamos dos videojogos, forma de diversão cujo alcance só os menos atentos desconhecem.

A inegável importância que adquiriu ao longo desse relativamente curto tempo de vida não tem contudo sido devidamente acompanhada pela respectiva análise. Talvez por ser considerado um objecto de estudo menor, o tema dos videojogos tem sido votado a um relativo desprezo – com uma excepção e uma agravante. A agravante é a quase ausência de investigação (independentemente da metodologia seguida) em Portugal e mesmo na Europa. Além disso, os poucos estudos existentes não têm tido a divulgação que mereceriam, o que faz de cada nova investigação um desacompanhado

acto de ousadia. A excepção não constitui contudo grande esperança: trata-se da redução à psicologia, aos seus métodos e objectivos. Por mais válidos que sejam os seus resultados aí encontrados, o risco de serem insuficientes e parcelares é enorme.

Não se espere desta dissertação uma panaceia para esse mal. Também ela será parcelar (esperemos que tal não equivalha a dizer parcial); o contrário seria aliás indesejável: os limites impostos de espaço, ao impedirem que uma investigação localizada se transforme num tratado verborreico (tentação por vezes difícil de evitar), têm a vantagem de obrigar a uma cuidadosa delimitação da questão em causa e do «foco» com que se pretende iluminá-la. O que não impede que uma primeira visita guiada ao tema nos conduza por terrenos que depois disso só pontualmente voltarão a ser abordados. De entre estes, o mais indispensável como enquadramento é uma breve história dos videojogos, devendo ter-se ainda em conta alguns aspectos ligados à sua economia. Um pouco de atenção à sua evolução é suficiente para verificar que se trata de um negócio em pleno crescimento que, de forma análoga ao cinema nas primeiras décadas do século, resistiu a crises económicas estruturais como se estas não tivessem existido. Tal não quer dizer que não tivesse também tido as suas crises de juventude, mas estas – talvez por um feliz acaso – não coincidiram no tempo com os períodos de recessão global, ficando além disso a dever-se a outro tipo de factores. Resistindo a essas flutuações, a indústria dos videojogos continua a crescer, de cada vez ficando mais multimilionária do que sempre foi, pois, (mais uma vez) como no cinema, depressa se perceberam as potencialidades de mercado de algo que poderia nunca ter passado de um passatempo de programadores curiosos e indisciplinados.

Nesse hiato que decorre entre o aparecimento dos computadores e os nossos dias, teve lugar aquilo que poderia ser definido como o duplo nascimento dos videojogos. O ano zero dos videojogos é 1962, data em que Steve Russell e alguns colegas, todos programadores do MIT, põem de pé o jogo *Spacewar*, que funcionava no agora mítico PDP-1 da Digital. O primeiro computador a utilizar um ecrã e um teclado – daí a aura a ele associada – seria também o primeiro computador a acolher um jogo, classe de programas que

exploraria tanto ou mais do que qualquer outro as potencialidades permitidas pelo *hardware*. Comercializar o programa era impensável, tendo em conta o reduzidíssimo número de máquinas existentes e o seu incomportável preço, o que não impediu que em pouco tempo existisse uma cópia em quase todos os PDP-1 nos Estados Unidos. Outros jogos (e géneros) se seguiram, tendo a mesma sorte.

A grande viragem só ocorreria só 9 anos depois: no início da década de 70, os jogos eram ainda um passatempo tanto ou mais restrito do que a própria utilização de computadores. Pouco mais havia do que *mainframes*, e só estes tinham a memória e a capacidade de processamento exigidos por um tipo de programa que ainda hoje é um brutal consumidor de recursos. Isso não foi impedimento para que, devido aos avanços na microelectrónica, surgisse em 1968 o primeiro protótipo de consola caseira, cuja patente foi vendida a uma empresa que viria a ser subsidiária da Philips. Contudo, projectos como esse só teriam uma concretização válida no ano de 1971, momento que se pode apontar como sendo o do segundo nascimento dos videojogos por ser então que foi lançado *Computer space*, o jogo presente na primeira máquina de *arcade*; se se preferir, o primeiro caça-moedas electrónico. Em 1972, *Pong* (que muitas vezes fica desmerecidamente com os louros quando se trata de indicar qual foi o primeiro videojogo) seria o primeiro a atravessar diferentes plataformas, começando pelas salas de *arcade* mas depressa convertido a consola de uso doméstico. A companhia expressamente criada por Nolan Bushnell, o programador de *Pong*, foi a Atari, que a Warner Communications viria a adquirir mais tarde, em 1976, por 28 milhões de dólares.

Essa aquisição – e especialmente os valores nela envolvidos – foi talvez o sinal mais claro de que algo de muito grande estava a nascer. A quantidade de marcas diferentes de consolas caseiras (que afinal tinham muito pouca variedade de jogos disponíveis) e o imparável êxito das versões mais sofisticadas nos salões de jogos eram outros tantos indicadores da magnitude do fenómeno. Talvez mais forte do que o próprio mercado então permitia. 1977 é um ano revelador a este respeito: ao mesmo tempo que nos *arcades* surge o «clássico dos clássicos», *Space invaders*, dá-se a primeira grande crise devido a

um excesso de *hardware* para a pouca quantidade e fraquíssima qualidade do *software*. O mercado recupera – em boa parte devido às inovações trazidas pelos japoneses (o jogo mencionado é a primeira dessas inovações) –, diferenciando-se de diversas formas e constantemente melhorando a qualidade do *hardware*. Com o início da década de 80, as consolas e as máquinas de moedas ganham novos parceiros, que se emulam mutuamente na medida do possível. Os jogos de bolso seriam um fenómeno efémero, só retomado no momento em que a Nintendo lança o conhecido GameBoy, que com os seus antepassados apenas partilha a portabilidade. Em contrapartida, os microcomputadores teriam em muitos países um sucesso estrondoso. Quanto a estes, o mercado dividia-se ao meio sem que fosse necessário qualquer Tratado de Tordesilhas. Nos Estados Unidos, depois de uma «família» Atari que oscilava entre a consola e o computador, consoante os modelos possuísem ou não teclado e capacidades de programação, o Commodore 64 teve um relativamente longo período de glória. Nalguns países da Europa, em especial o Reino Unido, a Espanha e Portugal (no primeiro caso por ser o país de origem, nos outros devido a um baixo poder de compra), o modelo triunfante chamava-se ZX Spectrum.

Ainda que menos visível na Europa, dá-se uma segunda (e talvez mais grave) crise entre o final de 1983 e o início de 1985. Desta vez, o motivo é o oposto: estabilizado o mercado *hardware* num número bastante pequeno de marcas, a produção de *software* havia crescido quase exponencialmente; a contrapartida foi a inundação de títulos de má qualidade num mercado que muitas vezes não dispunha de formas de proceder a uma triagem antes de os adquirir. O mercado americano, que no final de 1982 tinha atingido um pico de 2600 milhões de dólares consumidos neste sector, caíra para valores comparáveis a 1978, com a diferença de a tendência ser a de descida.

Com a relativamente estável Europa a mostrar preferência pelos microcomputadores, foi a segunda invasão japonesa a responsável pela renovação do mercado americano, fazendo com que desde então ele não parasse de crescer. O «segredo» para a recuperação, congeminado pela Nintendo mas também seguido pela sua rival, a Sega, residiria num forte

controlo do *software* através de uma apertada política de licenciamento. Se a isso aliarmos uma disseminação horizontal do mercado que consistiu na multiplicação dos mesmos títulos de *software* pelas diversas plataformas *hardware* existentes, das máquinas de *arcade* aos computadores pessoais – com as consolas como fonte maior de receitas – a explicação fica quase assegurada. Com um ligeiro atraso, o velho continente aderiria também a esta explosão das consolas, mas nunca deixando que os computadores perdessem demasiado terreno no campo lúdico¹.

A grandes traços, é ainda essa a situação actual. De 16 passou-se para 32 *bits* e recentemente para 64. As duas grandes rivais no mercado das consolas, Nintendo e Sega, têm finalmente um competidor à altura na Sony que, com a sua Playstation, já tomou o segundo lugar em vendas à Sega. No que respeita às consolas portáteis, o líder isolado é o Game Boy da Nintendo. Finalmente, no mercado de computadores pessoais, onde é o sistema operativo e não a marca aquilo que determina quem é o vencedor, desapareceram todos os concorrentes da plataforma MS-DOS/Windows, ao passo que a Apple, com o seu MacIntosh, nunca mostrou grande vocação para esse tipo de usos.

Onde, felizmente, as certezas são muito menores é no campo do *software*. Apesar das restrições impostas pelos fabricantes de consolas, os produtores «independentes» continuam a ter lugar. O tamanho das empresas tem vindo a crescer, devido às também crescentes exigências do próprio *software*: os programadores «faz-tudo» são uma raridade, dado que cada novo jogo exige uma cada vez maior equipa dividida em diferentes áreas especializadas, da programação em si ao *design* gráfico e aos complementos de som. Dum ponto de vista estritamente económico, as fusões começam a tornar-se comuns, mas está-se ainda longe dos quase oligopólios no campo do *hardware*². Seja como for, a existência de grandes conglomerados *multimedia* como a LucasArts, tendo muitos deles entrado no mercado recentemente, quando antes menosprezavam os videojogos, é sinal de que algo está a mudar.

¹ Entretanto os microcomputadores de 8 *bits* começavam a ser postos de parte em favor dos Commodore Amiga e dos compatíveis PC da nova geração, ambos de 16 *bits*

² Exceptuam-se naturalmente os compatíveis IBM, devido à sua arquitectura aberta.

Mais importantes do que todas estas movimentações económicas são os jogos, dos quais se pode já dizer que têm também uma história. E, como em quase todas as histórias, ela é feita essencialmente dos seus nomes fortes. Bem no início, peças raras de colecção como *Spacewar*, *Hunt the wumpus*, *Adventure*, *Computer space* e *Pong*, nomes que resistem numa lista que vai progressivamente ficando mais longa. Mas nem aqui se pode falar de história sem pré ou mesmo proto-história, pois afirmar que as utilizações lúdicas dos computadores começam com *Spacewar* é reduzir a cronologia a uma versão incompleta. Mesmo na ausência dum elemento hoje em dia indispensável, o ecrã, parece ter sido suficiente o aparecimento dos computadores – na Segunda Guerra Mundial – para que ocorresse também a descoberta desse possível uso³.

Daí até aos dias de hoje, são já bastantes os títulos que, por uma ou outra razão, vão resistir à erosão da memória, tantos que se torna praticamente impossível fazer uma lista exaustiva e tão mal catalogados que impedem uma amostragem dentro dos parâmetros de cientificidade habitualmente exigidos. Depois de *Pong*, um primeiro período de ouro deu-nos *Space invaders*, *Asteroids*, *Defender*, *Battlezone* e alguns outros, todos eles dignos de referência pela capacidade de inovação que demonstravam (na época, naturalmente) ou pelo fenómeno de popularidade a que deram origem. A fechar esse período do início dos anos 80, o eterno *PacMan*. Daí em diante a originalidade foi escasseando, compensada em contrapartida pela melhoria na qualidade gráfica e sonora. Mas, ao lado de jogos inegavelmente sofisticados como *Mortal Kombat*, *Sim City* e *Tomb Raider*, de pérolas como *Lemmings*, *Donkey Kong* ou a saga de todos os *Super Mario*, o mais célebre jogo de todos os tempos é um elogio à simplicidade chamado *Tetris*. A escoltá-lo muito de perto, *Arkanoid*, que não era mais do que um *remake* melhorado dum outro clássico dos anos 70, *Breakout*.

³ Um exemplo muito simples de jogo, ainda que impossível de saber se ou quando a ideia ocorreu pela primeira vez, consiste em adivinhar um número gerado aleatoriamente pelo computador, recebendo apenas como *output* «mais alto» (1), «mais baixo» (-1) ou «acertou» (0 e paragem do processo cíclico). *Lunar lander*, agora um clássico dos *arcades*, começou por ter uma versão similar, apenas de texto e muito pouco interactiva, quando apenas existiam algumas dezenas de *mainframes* em todo o mundo.

A tendência aponta contudo para um crescente realismo. Se desde sempre foram os jogos, ao lado das aplicações gráficas «pesadas», a levar ao limite as capacidades do *hardware*, esse facto não dá mostras de abrandamento. Foi devido aos jogos que as placas gráficas com funções 3D se democratizaram e são ainda os jogos uma das causas para o acelerado processo de obsolescência dos computadores, desactualizados cerca de 6 meses depois de serem o topo da gama. O que isso tem de mais interessante é o facto de essas potencialidades estarem, cada vez mais, a ser canalizadas para jogos realistas, frequentemente centrados na primeira pessoa (os chamados *in your face*), como é o caso de *Quake*, ou com perspectivas cinematográficas, como acontece nos simuladores de voo e de Fórmula 1 ou no já mencionado *Tomb Raider*. É através dos programas lúdicos, e não das aplicações «úteis», que a realidade virtual está a chegar aos nossos lares.

Se pode haver ainda quem pense o contrário, essa ligação à realidade virtual é um dos sinais de que o tema tem, como esperamos ter deixado claro, muito pouco de fútil. Quando muito, a admitir-se que há futilidade nos videojogos, isso deve ser visto como mais um sintoma de uma sociedade ou cultura que, também ela, se deixou por ela contaminar. O século foi – e ainda vai sendo – fértil em diagnósticos «apocalípticos» sobre uma sociedade massificada, infantilizada e mercantilizada. Mesmo admitindo, coisa de que temos dúvidas, que tais diagnósticos estão correctos até ao mais ínfimo parágrafo, não basta afirmar a degradação da cultura. É preciso «sujar as mãos de terra» e estudar tais fenómenos com toda a neutralidade possível, descobrir-lhes as suas causas e saber até onde se estendem as suas raízes. O que se segue é um esforço nesse sentido.

I

Os dados estão lançados

A vida só possui um verdadeiro fascínio: o jogo. E se nos tornarmos indiferentes ao ganho ou à perda?

Baudelaire, *Fusées / Mon coeur mis à nu*ⁱ

Sem que seja preciso entrar em fundamentalismos de rigor, o bom senso recomenda-nos que qualquer ciência, e, *a fortiori*, qualquer trabalho com pretensões científicas, possua um objecto e um método. O objecto, anunciado no título desta dissertação, é a experiência lúdica das novas tecnologias, a forma como o jogo as colonizou ou – situação mais plausível – por elas foi colonizado. O método – talvez seja preferível dizer a «perspectiva» ou a «orientação», para pôr de parte quaisquer associações a estereis técnicas de obtenção de dados – consiste numa abordagem sociocultural, o que não é mais do que devolver o fenómeno do jogo ao seu lugar natural. A indagação não pode contudo chegar a bom porto sem uma primeira definição geral, da qual dependerá o correcto entendimento daquilo que permanece ou, pelo contrário, é alterado pelas novas circunstâncias. E isto porque, mesmo que se conceda que o jogo pode ser, no meio de tantas questões absolutamente urgentes, assunto menor e «insignificante», ele não surge isolado de um determinado contexto social – nem tal seria possível – e que ambos só podem esclarecer-se mutuamente. Talvez muito, pelo menos se nos recordarmos de Siegfried Kracauer, numa afirmação que soa claramente a apelo e segundo a qual «o lugar de uma época é mais vigorosamente determinado pela análise das suas

manifestações superficiais e insignificantes»¹. Objecto e método são, repetimo-lo, necessários; menos consensual será tomá-los por suficientes. Não estranharemos por isso que tenha havido um terceiro e imperceptível elemento a conduzir esta investigação, uma atitude inconsciente e algo idiossincrática à qual somos incapazes de nos furtar.

Se deixarmos por enquanto de parte a questão mais localizada da especificidade das novas tecnologias, que quase unanimemente – não somos nós a dizê-lo – se crê serem responsáveis pela introdução, em praticamente todos os campos do social, de mudanças que a pouco e pouco começam a ser inventariadas, temos de contar com dois grandes campos semânticos enquanto pontos de fuga desta investigação: a cultura e o jogo. À primeira vista, em particular se se tiver da cultura uma definição demasiado estreita, encontramos-nos perante um estranho par de conceitos, um *odd couple* como os que fazem as delícias de alguns guionistas do cinema. A estranheza reduz-se quando se verifica ter havido já quem procurou demonstrar a sua íntima (e mesmo indissociável) ligação. Ao mesmo tempo que essa afinidade se revela, deparamo-nos com uma situação particularmente incómoda, pelo menos nesta primeira fase, ainda muito genérica, de aproximação. Situação difícil primeiro que tudo pela incontornabilidade da herança que nos foi legada, pois trata-se de análises que, ainda que em número reduzido, concerteza resistirão ao tempo, pois são já e continuarão com toda a certeza a ser marcos em qualquer investigação dedicada ao tema. Estamos por isso – e quanto mais não seja por uma questão de reverência intelectual – compelidos a retomá-las. A principal dificuldade encontra-se desde logo aí, ao verificar-se ser quase impossível introduzir algo de radicalmente novo ao que foi já dito. Não se espere por isso encontrar grande originalidade nesta primeira parte, onde, para compreender a mais recente manifestação de algo que desde sempre tem acompanhado a humanidade, se dá um primeiro passo que não é mais do que a descrição do fenómeno e do que dele foi dito de mais importante. Não se encontrará aqui a panaceia que permitiria resolver a interrogação que deu origem a este estudo,

¹ Cit. por Frisby, David, *Fragments of modernity: Theories of modernity in the work of Simmel*,

mas tão-só – o que acreditamos ser já bastante – um enquadramento geral e uma série de conceitos e relações entre estes que, devidamente afinados, permitirão acender a primeira fonte de luz e traçar os contornos de uma imagem ainda demasiado indefinida. Imagem inicial que não será suficiente (nem determinante) – caso contrário, tudo o que se seguiria a estas primeiras páginas teria sido em vão pela sua redundância –, mas que é ainda assim necessária. No mais feliz dos casos – e perdoe-se se tal parecer audácia –, talvez seja mesmo possível que aquilo que for mais tarde revelado por este objecto «menor» regresse, como um *boomerang*, para retocar e corrigir posições de autores que muito provavelmente não adivinhavam qual poderia ser o futuro da actividade lúdica.

Não devemos contudo deixar que a pressa nos afaste daquilo que aqui se pretende tratar, e que irá monopolizar a nossa atenção nas páginas que se seguem. Dissemos acima que essa inusitada tarefa de associar o jogo à cultura foi já empreendida, e com admiráveis resultados, afirmação que deve forçosamente ser superlativada se pensarmos que eles se devem quase exclusivamente a dois autores. O primeiro deles, sem qualquer sombra de dúvida aquele que imediatamente ocorre à memória quando se menciona a palavra «jogo» num contexto mais erudito, foi Johan Huizinga, historiador holandês ligado à Universidade de Leyden na primeira metade deste século. Seguindo o seu trilhaço, mas com uma orientação que procurava ir ao encontro de objectivos bastante distintos, encontramos o francês Roger Caillois. Se os cargos fossem suficientes como cartão de apresentação (Huizinga foi reitor da Universidade onde ensinava, Caillois foi membro da Academia Francesa), não precisaríamos de mais para atestar a sua excelência. Não são contudo estes «cartões de visita» que nos interessam, e sim o caminho que desbravaram, as pistas que, ditas explicitamente ou apenas permitidas depois de uma vacilante interpretação que por vezes escapou aos próprios autores, podem servir de auxiliar à clarificação de um fenómeno que então lhes era totalmente alheio.

a) *Sub specie ludi*: Huizinga.

Jogamos e sabemos que jogamos, pelo que temos de ser mais do que meros seres racionais, pois o jogo é irracional.

Johan Huizinga, *Homo ludens*ⁱⁱ

Da escassa literatura dedicada ao fenómeno do jogo, um título e o respectivo autor conseguem assegurar uma presença constante em qualquer bibliografia: falamos naturalmente de *Homo ludens*, de Johan Huizinga. O facto de ter praticamente inaugurado os estudos antropológicos neste campo, no já longínquo ano de 1938, é talvez a razão menos forte para essa omnipresença. Muito mais determinantes são a sua exaustividade e, acima de tudo, o arrojo da proposta que atravessa e orienta todo o seu trabalho. Tendo em conta que não podemos saber as intenções e opiniões do autor para além daquilo que ele deixou explícito, podemos ainda assim afirmar que, para Huizinga, limitar-se a descobrir o papel do jogo em qualquer cultura seria uma tarefa algo inócua. Afigura-se-lhe como muito mais produtiva a controversa ideia que propõe, segundo a qual o jogo é um elemento indispensável a qualquer sociedade humana, uma verdadeira condição *sine qua non* para a sua génese e desenvolvimento. Não se trata de, nesse imenso *puzzle* que é a cultura, descobrir qual o lugar da peça «jogo», mas antes de mostrar que este não corresponde, pelo menos na fase em que uma cultura está a brotar, a uma peça específica: o jogo é algo presente em todas as actividades humanas, disseminando-se e confundindo-se com a própria ideia de «social».

É neste verdadeiro quadro orientador da investigação – arrojado, como já dissemos – que reside o significado da conhecida expressão «*sub specie ludi*»: toda uma cultura (toda *a* cultura) pode ser analisada a partir do jogo, já que, ainda segundo Huizinga, este lhe é lógica e cronologicamente anterior²: qualquer outro fenómeno cultural deve conservar, necessariamente, vestígios

² É interessante verificar que, antes de Huizinga, se considerava justamente o oposto, isto é, que os jogos eram «degradações» de actividades sérias e adultas, como a da guerra, que se veriam assim reduzidas a mera diversão. Tanto para a referência aos autores que partilhavam tal concepção – em continuidade com o nosso senso comum, de resto – quanto para uma bem sucedida compatibilização destas

ou traços dessa unidade primordial. Toda a cultura, afirma a determinado ponto³, nasce como jogo, nunca dele se separando, ainda que, à medida que evolui, esse elemento fundador recue para um plano mais oculto, para um *background* do qual só regressa nas ocasiões adequadas (por exemplo nos rituais, realizados em datas precisas do calendário), ou então oculto sob outras capas, como a do sagrado ou a do conhecimento.

Duas justificações, algo divergentes mas não necessariamente incompatíveis, podem ser avançadas em defesa desta controversa alegação. Em primeiro lugar, o jogo (mesmo admitindo diferenças abissais) é algo comum ao homem e ao resto dos animais, o que autoriza a hipótese segundo a qual esta continuidade é concomitante com o próprio aparecimento da espécie humana, isto é, a «humanidade» não teria inventado o jogo, apenas continuado e, mais importante, elevado a um imprevisível grau de perfeição algo que contudo lhe seria anterior.

Para compreender a outra das razões temos de começar por ser um pouco infiéis à letra de Huizinga para melhor lhe assimilar o espírito. Por mais que se tenha abandonado a ideia de um progresso unívoco e linear das diferentes culturas, é relativamente pacífico tomar o processo de evolução de qualquer sociedade como um movimento de «abertura», isto é, tomando como ponto de partida uma fase inicial na qual todas as actividades e esferas da experiência estão unificadas, assiste-se progressivamente a um movimento no sentido de uma cada vez maior divisão e especialização destas. Mesmo que tal esteja longe de ser neste momento a nossa preocupação fundamental, recordemos que essa é uma das características distintivas daquilo a que convencionou chamar-se modernidade⁴ – a autonomização das esferas da experiência. A religião, recordemos, unifica os campos que mais tarde vão dar origem a

perspectivas opostas, cf. Roger Caillois, *Os jogos e os homens* (pp. 79 e segs.), obra que será mais à frente dissecada.

³ Cf. especialmente o cap. 3, onde pode ler-se, logo no primeiro parágrafo, «que a cultura surge sob a forma de jogo, que ela é ‘jogada’ desde os seus primórdios» (Huizinga, 1938, p. 46).

⁴ A questão da modernidade e daquilo que a define já fez correr tanta tinta que é muito fácil perder a noção de que lhe subjaz uma unidade. Uma discussão mais pormenorizada deste e de outros critérios que definem a relativamente consensual oposição entre tradição e modernidade pode ser encontrada em *Comunicação e cultura: A experiência cultural na era da informação*, de Adriano Duarte Rodrigues (Lisboa, Presença, 1995). Mais à frente, com a classificação de Caillois, voltaremos a encontrar, ainda que de forma menos explícita, esta oposição.

esferas autónomas. De novo arriscando uma afirmação ousada, pode admitir-se que Huizinga considera que tal função unificadora só pode surgir enquanto tal num momento em que a sociedade está já constituída e na qual se pressupõe uma consciência (ainda que incipiente) de que se está perante diferentes dimensões de actividade e reflexão, das quais cada uma das esferas se irá ocupar quando a autonomização se tiver concretizado. Na fase inaugural, é no jogo que recai essa função, ou melhor, ele antecede a cultura na medida em que se encontra oculto naquilo a que podemos chamar o «inseparado».

O jogo é então algo concomitante com aquilo que entretanto se convencionou chamar «sagrado», antecedendo-o contudo no que respeita à sua manifestação, e sendo pelo menos tão amplo no que respeita à sua extensão. Ficará para um momento posterior – depois de conjugar as diferentes perspectivas – a discussão desta afinidade primeva entre jogo e sagrado, pois não é Huizinga o único a dar conta dela, antes atravessando diversos autores, em particular aqueles que se reclamam de uma abordagem antropológica. Não é todavia difícil apercebermo-nos de que, entre estes dois termos, Huizinga dá, como seria de esperar, a primazia ao jogo. Basta para tal atentar na seguinte afirmação: «O culto vem juntar-se ao jogo; foi este, contudo, o facto inicial» (Huizinga, 1938, p. 18) Admitir que tal ocorre com o culto implica aceitar que o mesmo acontece com todas as outras dimensões da vida em sociedade, de onde se devem destacar as ligadas às artes.

Será essa uma das preocupações fundamentais de Huizinga, mas não é por aí que começa, e sim por uma tentativa de definição daquilo que é (ou não é) o jogo. A sua primeira preocupação parece ser a de desfazer um erro comum, que consiste em opor jogo a seriedade. Trata-se de um equívoco a ser desfeito para qualquer dos dois termos que o senso comum coloca em oposição. Ainda que muitas actividades possam apresentar-se como o inverso da seriedade, em muito poucos casos elas implicam o jogo. O mais perfeito negativo desta, segundo o próprio Huizinga, é o riso, ao qual quase tudo falta para se confundir com o jogo⁵. Quando muito, pode admitir-se que ele pode ser um

⁵ Ao menos por uma vez, as nossas palavras são quase decalcadas das de Huizinga, que afirma: «O riso, por exemplo, é em certo sentido o oposto da seriedade, sem que contudo tenha qualquer ligação com o jogo» (Huizinga, 1938, p. 6).

dos resultados do jogo, mas não é de todo aquele que é prioritariamente procurado. Mais importante ainda, e sublinhamo-lo, pois tal acarreta implicações sobre as quais nos deteremos (e que Goffman descreve de uma forma inquestionável), o jogo é, enquanto está a ser jogado, uma actividade bastante séria. Só quem está fora dele o pode tomar como algo a que falta a seriedade, não merecedor de atenção ou mesmo pueril. É preciso estar imerso na actividade lúdica (veremos até que ponto pode – ou deve – ir essa imersão) para que se dê conta de que é algo não só compatível com a seriedade, mas que quase a exige, ainda que num grau atenuado por comparação com outras actividades. A alternativa de Huizinga para essa oposição errónea será a antítese entre jogo e actividades úteis, que o próprio retomará no momento em que procede à enumeração das suas características.

Vejamos quais são essas características. O jogo é primeiro que tudo uma actividade *voluntária*. Não num sentido individualista da palavra, pois tal actividade pode ser exigida por um ritual, impondo-se nesse caso aos indivíduos com uma força compulsiva, mas sim se esse «voluntarismo» for entendido como um sincero empenho na participação. Nas sociedades arcaicas, a (quase inexistente) autonomia do indivíduo ainda não lhe permite contestar a tradição, mas tal será a última das suas preocupações, subjugado que está por uma visão do mundo na qual o seu lugar e as funções que desempenha estão claramente definidos. Limitemo-nos então, com as devidas ressalvas, a uma visão profana e moderna; mesmo restringindo-nos a esta concepção do mundo, a exigência apontada por Huizinga não é necessariamente incompatível com alguma «má vontade», ainda que isso impeça que o jogo seja devidamente fruído. É de todos conhecida a situação em que falta um parceiro para um determinado jogo e alguém acaba por aceder a participar, ainda que muitas vezes nem sequer disfarce a sua contrariedade. Mesmo contrariado, decidiu entrar no jogo, pelo que afirmar que está a ser coagido (a não ser em situações verdadeiramente excepcionais, que nos abstermos de descrever por exigirem uma ginástica mental verdadeiramente delirante) é um acto de má fé. E mesmo que se trate de um caso de verdadeira coacção, enquanto não houver

uma absorção suficientemente forte nessa actividade, pode até pôr-se em causa – que nos perdoem se isso parecer um exercício escolástico de ajuste das palavras aos nossos intentos – se estaremos realmente perante um jogo, ou se apenas somos participantes (ou assistentes) de um simulacro deste.

Além de voluntária, é uma actividade *superflua*. Não acrescenta nada de útil ao mundo, pelo menos nada que seja tangível. Huizinga parece retomar aqui a oposição alternativa à que, como vimos acima, é alvo da sua crítica. O jogo não se opõe à seriedade, e sim à utilidade, pelo menos se entendida enquanto utilidade imediata. Também aqui se impõe um breve esclarecimento para que o pensamento de Huizinga não seja deturpado. Dizer que o jogo é «inútil» não é negar que ele possa cumprir uma determinada função social. Huizinga seria o primeiro a alegar que o jogo é um dos mais fortes contributos para a coesão social. Todo o livro – e, por que não dizê-lo, também boa parte deste capítulo – procura demonstrá-lo. Não é sequer necessário ser pedagogo para atestar a importância do jogo no desenvolvimento físico e social (e mesmo afectivo e intelectual) da criança. Mas tudo isso resulta de efeitos secundários, inconscientes para o jogador e não procurados por este (a não ser que imaginemos uma mente excessivamente utilitarista que pretenda eliminar todas as actividades não produtivas, ao mesmo tempo que procura, por alguma razão não confessada, resgatar o jogo). Podemos mesmo inverter a importância relativa que costuma ser dada aos dois termos e encarar o trabalho como um jogo (ou como uma competição), caso o objectivo seja torná-lo menos penoso e aumentar a concentração e o prazer na actividade. As canções que marcam o ritmo, as competições entre colegas ou as tentativas individuais para superar um *record* pessoal são disso exemplo. O que não implica negar o princípio que diz que essas são, em princípio, duas actividades que se opõem, quanto mais não seja por ocuparem diferentes fatias do nosso tempo de vigília. O jogo não se confunde com o trabalho, por ser, em circunstâncias normais, praticado durante o tempo que sobra depois de cumpridas as tarefas «produtivas», esse intervalo a que hoje em dia se chama tempo livre⁶.

⁶ No devido momento veremos que leituras podem ser feitas desta simples operação de aritmética.

Saltemos por um momento a terceira característica que Huizinga encontra no jogo para descrever com a devida brevidade a que a sucede. Trata-se do facto de o jogo ser algo *transmitido por uma tradição* – isto é, ainda que possa argumentar-se em favor de uma tendência inata para o jogo⁷, cada uma das formas que assume é contingente, e logo dependente de uma aprendizagem e de uma transmissão. Em cada cultura, acrescenta Huizinga, este tende a assumir uma forma fixa, resultante de um lento e imperceptível processo de evolução, o que faz com que haja jogos diferentes em cada cultura, ou que um mesmo jogo, quando transmitido, adquira com o decorrer do tempo variantes regionais.

Se adiámos a enunciação da terceira característica foi pela simples razão de esta se conjugar com as duas que se seguem na ordem seguida pelo autor. O jogo, afirma Huizinga, *produz um mundo de «fantasia»*, irreal. Este mundo, ainda que construído sobre a nossa realidade «normal», acrescenta-lhe, retira--lhe ou nega-lhe algumas das suas características, o que faz com que seja simultaneamente (e consoante as situações) um mundo comprimido, mas também empobrecido, por comparação com a nossa realidade quotidiana – o que não impede que este decorra no interior desta, como que delimitado por parêntesis.

Esse mundo de fantasia, sublinhemo-lo, obedece contudo a determinados preceitos: é *limitado* (no sentido em que tem um início, uma progressão e um final) e, mais importante – tanto que é isso condição necessária (e talvez suficiente) para participar de um jogo –, obedece a regras que lhe determinam não só a progressão como os limites. Saber as regras é saber aquilo que é exigido para lhe dar início, para avaliar o que está a acontecer em cada momento e aquilo que pode ou deve suceder-se e, naturalmente, como e quando pode dar-se por finalizado. Tal como em casos anteriores, é ainda cedo para explorar todas as implicações desta característica, mas ficamos desde já com a indicação de que ela será fundamental para o rumo que esta investigação respeitante ao jogo tomará.

⁷ E, mais uma vez, para a anterioridade do jogo (assumindo a eclosão da espécie humana como momento inicial).

A par destas limitações, que dizem respeito predominantemente ao *tempo* e a outras circunstâncias que condicionam a existência e a progressão do jogo, Huizinga, talvez para evitar que outras dimensões fiquem esquecidas, faz de seguida referência às limitações *no espaço*, como se estas constituíssem uma característica à parte (ainda que nos inclinemos para ver nela um prolongamento da anterior). Temos então que o jogo é também *limitado espacialmente*, e isto a dois níveis. Primeiro que tudo porque há locais próprios (e, por consequência, locais impróprios ou mesmo interditos) para os jogos, ou tão-só para um determinado jogo em particular. Por tal não ser imediatamente óbvio em todos os casos, parece-nos aconselhável fazer mais uma pequena rectificação. Ainda que certos jogos possam ser praticados em qualquer lugar, a partir do momento em que se inicia o jogo, o espaço onde decorrem (e *enquanto* decorrem) fica de certa forma interdito a outras actividades, pelo que adquire – durante a actividade lúdica, repetimos – um estatuto singular. Além disso, e é este o outro detalhe a referir no que respeita às limitações espaciais, o jogo encontra-se habitualmente dividido em zonas, também elas com as suas regras e interdições. Como exemplo, não nos socorremos do caso óbvio dos desportos colectivos, quase todos possuindo marcações e divisões espaciais, mas de um simples jogo de cartas. Basta recordar que os jogadores não podem utilizar (e na grande maioria dos casos nem sequer ver) as cartas dos seus opositores para se ter de admitir que também aí se obedece a uma «geografia». O exemplo é ainda mais explícito nos jogos que exigem a formação de uma equipa, onde está quase sempre presente a necessidade de os parceiros se posicionarem face a face.

Além disso – e falamos já da sexta característica referida por Huizinga – o jogo é como uma bolha de *perfeição* num mundo imperfeito. Característica singular, que aproxima o universo do jogo do da estética, pois ambos podem ser definidos por lhes ser comum um grau de ordem maior (ou pelo menos mais visível) do que aquela que rege o nosso mundo quotidiano. Nada melhor do que as próprias palavras de Huizinga para confirmá-lo: «[O jogo] traz ao mundo imperfeito e à confusão da vida uma perfeição temporária e limitada»

(Huizinga, 1938, p. 10) ⁸. Às limitações temporais e espaciais acima mencionadas há então que acrescentar uma outra (em boa parte decorrente das primeiras): a existência de uma fronteira entre jogo e mundo comum, se vistos segundo a sua contiguidade. O que este «abismo» na contiguidade torna interdito é todavia compensado pela semelhança (ainda que permeada pela simplificação por vezes caricatural) entre ambos os universos.

Há ainda uma sétima característica, cuja discussão mais pormenorizada deve ser adiada para um momento posterior, quando tiver lugar uma breve dissecação de um pouco conhecido ensaio de Erving Goffman. Falamos da importância da existência de uma permanente – ainda que variável – *tensão* ao longo do jogo. Tal tensão, pelo menos numa situação ideal, só termina com o fim do próprio jogo, e está presente mesmo nos jogos solitários. Como é compreensível, muitos factores podem contribuir para a conservação desta tensão. Mais ainda, ela nunca se apresenta com uma intensidade constante, antes oscilando no decorrer do jogo, por vezes – são esses os casos ideais – segundo padrões previamente definidos. Huizinga parece contudo entendê-la apenas como sendo uma incerteza quanto ao resultado final – é essa uma das razões, aliás, que faz com que desvalorize os jogos solitários, pois aí esta reduz-se à sua expressão mais simples: ou é possível terminar o jogo ou não; a haver vencedor, este é sempre o mesmo.

Se agrupámos três das características apontadas por Huizinga, foi por acreditarmos que elas partilham algo entre si, mas acima de tudo por nos parecer que é nesse «algo» que se encontra a *conditio sine qua non* para que se possa atestar a existência de um jogo. Este encontra-se limitado temporalmente (3.^a característica, na sequência seguida por Huizinga), espacialmente (5.^a), e caracteriza-se ainda por maior grau de perfeição se confrontado com o mundo quotidiano (6.^a). É como se, sempre que nos dedicamos a essa actividade, entrássemos num mundo, sem dúvida construído à imagem do nosso, como um parasita que subsiste no seu interior, mas relativamente independente deste, quanto mais não seja pelo facto de as regras serem algo exclusivo de cada jogo. Huizinga usa aliás um termo que permite conjugar estas três

⁸ Na edição brasileira lê-se, numa redacção ligeiramente diferente, «introduz na confusão da vida e na

características, quando faz referência à «*secludedness*» do jogo, palavra de difícil tradução que arriscaríamos verter por «autofechamento» e que seria muito mais tarde recuperada por Richard Sennett.

É fácil compreender que a perfeição de que falámos acima só se torna possível pelo facto de esse mundo do jogo ser muito mais simplificado por comparação com o nosso (pretenda ou não reproduzi-lo). Ora, se reflectirmos um pouco, depressa encontramos um outro «mundo» no qual características equivalentes são exigidas para que ele adquira o direito à existência: trata-se do mundo da arte. Mesmo uma obra tão antiga como a *Poética* de Aristóteles procura definir uma obra de arte «perfeita» a partir da sua «organicidade»: é só quando todos os elementos têm uma determinada função e nenhum está «a mais» que se pode falar de obra-prima. Dada a complexidade do mundo que lhe serve de modelo – pelo menos se continuarmos a reconhecer a validade do conceito de *mimesis* – isso só é possível à custa de alguma simplificação, de uma redução aos elementos relevantes e imprescindíveis para que o sentido da obra (de preferência «os sentidos», no plural) seja produzido. Deve conceder-se que essa relação de afinidade entre o mundo quotidiano, por um lado, e o da arte ou do jogo, por outro, é por vezes muito ténue, mas poucas serão as verdadeiras excepções.

Para completar o parentesco entre jogo e arte, poder-se-ia ainda mencionar a presença em ambos de uma necessidade, também ela «estética», de equilíbrio. Sendo praticamente desnecessário recordá-lo no caso da arte (quando muita da arte contemporânea se apresenta como deliberadamente «desequilibrada», tal só é compreensível enquanto recusa de toda uma tradição que a antecede), no jogo este facto pode ser ilustrado pela exigência de que haja, no início, uma incerteza quanto ao seu resultado – mesmo que provocada artificialmente pela introdução de *handicaps* –, ou, depois de terminada a partida, pela possibilidade de inverter a situação através de uma «desforra»⁹. Por cada jogo perdido há quase sempre a hipótese de reequilibrar

imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada» (p. 13).

⁹ Devo ao professor Tito Cardoso e Cunha, nas já longínquas aulas de «Antropologia da comunicação» da licenciatura, uma insólita mas admirável ilustração desta possibilidade. Os habitantes duma ilha do Pacífico assimilaram muito rapidamente as regras e tácticas do jogo de futebol, tendo contudo

a balança num jogo posterior, e se a contagem foi fechada (por exemplo quando termina um campeonato), resta pelo menos a consolação de saber na ocasião seguinte tudo recomeçará do zero. Mesmo que hoje em dia noções como a de *Kunstwollen* estejam em parte desacreditadas, a ligação entre jogo e arte feita por Huizinga conserva o seu atractivo quando nos deparamos com o seguinte excerto, dando conta da «imperecível necessidade que o homem tem de viver rodeado pela beleza. Não há forma de satisfazer esta necessidade a não ser no jogo» (Huizinga, 1938, p. 63)¹⁰.

Tudo isto – e a fruição que daí decorre – só é contudo possível se forem aceites as condições impostas pelo próprio jogo¹¹. Por mais que a consciência e a capacidade de comunicação dos indivíduos permitam que sejam estes quem verdadeiramente controla o jogo e as suas regras (ao contrário, por exemplo, do mundo dos sonhos, onde somos praticamente impotentes para modificar o seu curso), estas têm de ser obedecidas para que se usufrua da actividade lúdica. É por isso que se condena a forma de actuação daqueles que querem subtrair-se às regras, como se elas só servissem para os outros – falamos naturalmente da figura do «batoteiro». Mas ainda mais grave é a acção daquele a que Huizinga chama «*spoilsport*» («fura-jogos», segundo a tradução portuguesa de *Os jogos e os homens*, de Caillois; «desmancha-prazeres» na tradução brasileira do livro de Huizinga). Verdadeiro «desconstrucionista» do jogo, recusa a sua «realidade» pondo a nu o facto – afinal por todos conhecido – de se estar num mundo ficcional. Mais do que rejeitar a entrada nesse universo, o que o coloca já a uma luz desfavorável por parte dos que aceitam o jogo, recorda-os daquilo que estes fazem por ignorar enquanto se dedicam a essa actividade, impedindo que ela seja devidamente concretizada. O jogo

introduzido neste uma adaptação, de forma que uma partida só terminava quando as equipas estivessem empatadas.

¹⁰ Na ed. brasileira, «a imperecível necessidade humana de viver em beleza. E só o jogo é capaz de satisfazer esta necessidade» (Huizinga, 1938, São Paulo, Perspectiva, p. 71).

¹¹ Não se entenda isto como uma reificação do jogo: não se trata de cumprir à risca as regras como se fossem únicas e imutáveis – a evolução dos jogos e a presença de variantes estão aí para provar o contrário –, mas sim de encontrar um acordo entre todos os indivíduos implicados (os jogadores, naturalmente, mas também eventuais espectadores ou árbitros). Todas as crianças parecem descobrir por si sós a possibilidade de inverter uma das regras do jogo das damas de forma a ganhar aquele que primeiro fica sem peças. A «submissão» ao cânone de regras *durante a partida* é contudo a melhor maneira de evitar equívocos e falhas de comunicação e de interpretação quanto ao que está, em cada momento, a decorrer.

pode não exigir a exclusividade da concentração dos participantes; carece contudo da sua primazia sobre todos os outros planos que com ele concorrem em simultâneo, sob pena de não ser adequadamente desfrutado.

Depois das características que permitem definir o jogo enquanto tal, vejamos, para terminar esta recensão a *Homo ludens*, as funções que Huizinga lhes atribui: são essencialmente duas, podendo ambas ser subsumidas pela palavra «*contest*», competição. A palavra tanto pode denotar a ideia de disputa e rivalidade – esta será a primeira função do jogo (ao que tudo aponta, a fundamental para Huizinga¹²) – quanto aquela que, podemos adiantá-lo, nos parece ser a mais determinante: a de representação de um papel diferente daqueles que nos são exigidos habitualmente. Em muitos casos, tantos mais quanto mais recuamos para a origem da «civilização», essa representação tem lugar perante um público que é acima de tudo constituído pelo próprio e pelos outros participantes (sem esquecer a possibilidade – não obrigatória – da presença de espectadores não participantes). Trata-se, à primeira vista, de uma ideia discutível: compreende-se que a *competição*, apesar das excepções, seja encarada como o elemento mais comum¹³, mas já será mais difícil aceitar que todos os jogos impliquem uma forma de *exibição*. Acontece que Huizinga pensa acima de tudo nas sociedades pré-modernas onde o jogo é algo determinado socialmente, destinado a ser realizado (poderíamos aqui utilizar o termo inglês «*performed*») em ocasiões específicas e perante um público que, também ele, representa toda a comunidade. Neste tipo de sociedades, o jogo é indissociável de alguma forma de exibição – a competição é, aliás, exacerbada pelo facto de existir um público (ao menos potencial)¹⁴. Seja como for,

¹² Se no capítulo inicial de *Homo ludens* a preferência por uma das interpretações ainda não é visível, ela vai-se acentuando nos capítulos posteriores.

¹³ Por alguma razão Wittgenstein advertia, nas suas *Investigações filosóficas*, para o facto de só se poderem classificar os jogos, sejam eles aqueles de que aqui nos ocupamos ou os por ele nomeados «jogos de linguagem», segundo «semelhanças de família», tal é a diversidade e singularidade de cada jogo tomado em si. Ainda que compreendendo as razões que levaram o filósofo a tomar essa posição, não podemos contudo aceitá-la em pelo menos dois aspectos. É de resto a defesa de uma posição divergente que nos exige uma argumentação que levará o seu tempo a ser totalmente explicitada: a possibilidade de classificar sistematicamente os jogos (seguiremos Caillois para uma classificação geral, e ainda uma abordagem devedora da teoria dos géneros para o caso específico dos jogos de computador); e ainda a crença na existência de uma experiência individual comum a todo e qualquer tipo de jogo, mesmo que em graus diferentes em cada caso particular.

¹⁴ O mesmo para muitas outras actividades, de que não podemos deixar de salientar a «cura» conseguida através da mediação do *shaman*: o público tem um papel tão activo quanto o *shaman* e o paciente.

Huizinga parece acabar por privilegiar a dimensão de competição em favor da dramática. Provas disso podem ser encontradas ao longo do terceiro capítulo, de onde podemos isolar o seguinte argumento central: «'Há algo em jogo' – a essência do lúdico está contida nesta frase. Mas esse 'algo' não é o resultado material do jogo (...), mas o facto ideal de (...) o jogo ter sido ganho» (Huizinga, 1938, p. 49). E ainda, aprofundando a mesma argumentação, «a ideia de ganhar está estreitamente relacionada com o jogo» (idem, p. 50).

Tal não impede que o mesmo Huizinga encontre uma afinidade íntima entre drama e jogo, através precisamente da representação¹⁵. Por alguma razão o teatro nasce como jogo sagrado, necessário ao bom funcionamento da própria realidade (são disso exemplo os rituais por ocasião das colheitas) – é isso o *rito*: uma representação (enquanto identificação sagrada com o que se representa). Se tal proximidade permite justificar as duas funções apontadas por Huizinga no contexto dos jogos colectivos, um outro caminho tem de ser seguido para o caso dos jogos «solitários», que exigem o isolamento do jogador. Também aí, segundo Huizinga, tem cabimento um determinado tipo de competição, mesmo que num grau mais atenuado, o mesmo acontecendo com a representação. O autor explica essas possibilidades fazendo uma nova analogia com a actividade artística. No jogo, afirma, reproduz-se uma oposição similar à que coloca de um lado as artes exclusivamente lúdicas e de outro as artes mecânicas. Na primeira categoria encontram-se aquelas que os gregos classificavam como artes «musicais», que correspondem às nossas *performing arts*: a música, a dança, o teatro, a poesia e até mesmo a história, uma vez que esta se destinava a ser recitada. Na outra, a das artes mecânicas, estão todas as que exigem acima de tudo o domínio dos materiais, como a pintura e a escultura; são precisamente as que dão, na língua inglesa, o sentido à palavra «*craft*». Devido à moderna separação entre a arte e os chamados ofícios, que antes não constituía uma distinção pertinente, cada uma destas duas categorias tem então de ser substituída por essa grande área que atravessa transversalmente ambos os domínios que hoje destrinçamos. Ao recuperar essa antiga unidade, Huizinga avança mais um argumento em favor da sua

tese principal, segundo a qual em todas as actividades (neste exemplo, as técnicas e artísticas) está presente esse instinto primevo do jogo.

Huizinga, ainda que sem o dizer de forma explícita, propõe, em contrapartida, uma oposição que une muito mais do que separa, alargando assim o âmbito do jogo. Este não só é «*play* com os outros» (ou perante outros) como também «*play* com os materiais» (que na maior parte dos casos se dá quando o jogador conta apenas consigo próprio). Para provar este segundo caso, Huizinga recorre a um exemplo bastante revelador: os nossos «rabiscos» quando estamos aborrecidos ou não estamos a prestar atenção a uma aula ou conferência; recorrendo ainda ao conceito de *Spieltrieb*, proposto por Schiller em 1795¹⁵. Combater o aborrecimento, combater a matéria, eis duas outras formas de tornar manifesta a nossa capacidade (ou incapacidade) de dominar determinada situação.

Encontramos aqui a ponta de um véu que talvez valha a pena puxar mais um pouco. Para que a já referida representação tenha lugar, é bem possível que seja suficiente a presença de algo com que podemos interagir, independentemente de outras características desse algo. Uma simples folha de papel, como no exemplo anterior, é quanto basta para induzir essa «pulsão lúdica» (a expressão é muito pouco rigorosa, mas terá de servir enquanto instrumento heurístico). Havendo um indivíduo e algo com que interagir, este pode entrar nesse mundo à parte e com regras muito peculiares como é o do jogo. Esta proposta é particularmente importante, pois não só reforça a constância da «função competitiva» como abre o caminho para que o mesmo seja válido no que respeita à «função representativa». A admitir-se que há interacção mesmo quando o homem joga apenas com objectos, solitariamente, sem outros parceiros humanos, então devemos aceitar, *a fortiori*, que continua a haver interacção num caso intermédio como é o do jogo de computador. Por menos real e tangível que seja este «parceiro» não humano, ele é ainda assim mais «inteligente» e imprevisível do que a pura matéria; de forma semelhante, também se deve encarar este tipo de jogo como algo menos solitário – ao

¹⁵ O núcleo desta discussão pode ser encontrado ao longo do capítulo 9, dedicado, como seria de esperar, às «formas lúdicas da arte»

¹⁶ Cf. Huizinga, *Homo ludens*, p. 168.

menos do ponto de vista de quem joga, mesmo que não haja diferenças para um observador exterior – do que o jogo consigo mesmo.

Pouco pode ser adiantado enquanto não temos mais do que a proposta de Huizinga, que admitimos ser por vezes pouco razoável, mas ainda antes de reforçá-la e afiná-la com contributos de outros domínios do conhecimento, ela pode contudo ser já parcialmente consolidada com mais uma das digressões etimológicas a que Huizinga se dedica. Para o autor, o jogo é algo que releva da categoria da *mimesis* (imitação, representação), mas também da *methexis*, ou participação¹⁷. Se o jogo é um meio privilegiado de coesão social, tal parece justamente depender da função de representação. É através dela que o jogo põe em acção aquilo que tem de *metético*, ou seja, de catalisador da participação dos indivíduos. Ainda mais interessante é o vínculo etimológico¹⁸ que liga *methexis* a *methé*, ou embriaguez, o que faz sentido se pensarmos na forma como muitas das vezes terminavam os rituais nessas culturas. Caillois irá, aliás, explorar essa íntima ligação entre representação e embriaguez (não o fazendo contudo a partir da proximidade etimológica), ainda que se possa apontar a própria «modernidade» grega como um dos momentos em que a *methexis* se descola da *methé* para conservar apenas a ligação à *mimesis*.

Por mais que defendamos aqui (e mais à frente, por diversas vezes) a onnipresença da função representativa no jogo, não podemos contudo terminar este espaço dedicado a Huizinga sem repor aquela que é a sua posição, livre de quaisquer interpretações alheias. Para o autor, aquilo que define de modo fundamental o jogo é a sua dimensão agonística. É de resto esse achado que permite explorar, em capítulos posteriores do seu livro, a tese segundo a qual tudo na sociedade (e a própria sociedade) deriva do jogo. Assim, todas as sociedades teriam sido constituídas a partir de tensões e oposições que nunca são totalmente resolvidas. No mais simples dos casos,

¹⁷ Cf. Huizinga, *Homo ludens*, 1938, p. 15. Na edição brasileira, a referência é estranhamente despromovida a uma nota de rodapé (p. 18n). Seja em corpo do texto ou em nota, Huizinga parece não querer explorar a proximidade dos dois termos, por mais esclarecedora que a consideremos.

¹⁸ E não só fonético, como o que liga *mimesis* a *methexis*. Seguimos o *Dicionário Grego-Português/Português-Grego* de Isidro Pereira. *Metoché* é praticamente sinónimo (significando também «consórcio» ou «associação», ainda que a ligação a este termo ou a *metechô* (comparticipar) seja muito menos segura para quem, como o autor destas linhas, está longe de dominar quer o grego quer a filologia.

essas tensões seriam de tipo dualista, «cortando» a sociedade em dois grandes grupos antagónicos: a disposição das peças e do próprio tabuleiro no xadrez seria disso mais uma prova. Numa situação mais complexa, os clãs – Huizinga segue aqui de perto Marcel Granet, autor no qual se inspira – resultariam de grupos menores que haviam num tempo remoto constituído equipas que combatiam entre si¹⁹. Exemplo menos controverso, e mais bem documentado, é o *potlatch*²⁰, que (re)coloca em competição diferentes tribos (ou clãs duma mesma tribo), renovando o vínculo social apesar de constituir o cúmulo do antagonismo, como se só numa situação lúdica (e logo agonística, pelo menos segundo Huizinga) pudessem ser apaziguados elementos contraditórios mas concomitantes a qualquer sociedade: a hostilidade e a camaradagem, a competição e o sacrifício.

¹⁹ Ortega y Gasset, num ensaio explicitamente mencionado por Huizinga («El origen deportivo del Estado», de 1924), segue uma via semelhante, ainda que muito mais especulativa ou mesmo romanceada.

²⁰ Uma das razões para a menor controvérsia do exemplo reside no facto de a pulsão agonística do *potlatch*, constantemente citada em qualquer manual de antropologia que se preze, ser autónoma da hipótese de Huizinga: revela uma cisão na sociedade, que se exterioriza pela competição, mas não pressupõe nenhuma anterioridade, nem do jogo relativamente à cultura nem o inverso.

b) Taxinomia e história: Caillois.

...o destino das culturas também se lê nos jogos. Dar preferência ao *agôn*, à *alea*, à *mimicry* ou ao *ilinx* é interferir na decisão do futuro de uma civilização.

Roger Caillois, *Os jogos e os homens*ⁱⁱⁱ

Se a Huizinga se deve a descoberta da omnipresença do jogo e do lúdico em cada uma das actividades sociais, Roger Caillois é o responsável por reorientar a atenção para aquilo que o jogo tem de específico, para a sua «essência interior». Na sua obra, essa diferente orientação é manifestada por um desejo de classificação e sistematização das diferentes formas que esta actividade pode tomar.

Tal como Huizinga, ainda que de modo muito mais explícito e inequívoco, também Caillois começa por enunciar as características definidoras do jogo enquanto tal. Estas são, de resto, bastante similares às do seu antecessor. O jogo caracteriza-se então por ser uma actividade *livre* (condição essencial para o empenho e diversão do jogador); *delimitada* (o que cobre quer as limitações de espaço quer as de tempo, ambas enunciadas por Huizinga); *incerta* (não só quanto ao seu final, mas também relativamente a cada um dos momentos intermédios, devido ao quase sempre elevado número de «instâncias» possíveis em cada jogada; segundo este autor é este o principal responsável pela tensão que deve acompanhar o jogo, tanto ou mais do que a mera incerteza quanto ao resultado final); *improdutiva* (pois nada de material é acrescentado ao mundo, havendo quando muito uma transferência de propriedade, ou, enquanto excepção pouco relevante, alguns produtos secundários); e *regulamentada* (à letra, subordinada a regras) ou, em alternativa, *fictícia*.

Este último par de características marca uma subtil mas significativa diferença por contraste com Huizinga, pois daí decorre uma dualidade que atravessa toda a argumentação de Caillois e que não podemos deixar de ter em conta, ainda que não defendamos a mesma posição. Acontece que, para este autor, todas as características devem estar presentes para que se possa falar de

jogo, à excepção destas duas últimas, que se apresentam quase sempre em disjunção exclusiva (o autor prefere falar em «exclusão recíproca», como pode ler-se na página 30): *ou uma ou outra*. Ambas permitem suspender o mundo quotidiano (o que já Huizinga afirmava), mas fazem-no de formas diferentes – ora submetendo os potenciais jogadores a um conjunto específico de regras, ora verdadeiramente instituindo um outro mundo onde a única «regra» é a de incitar quem nele entra a desempenhar um papel diferente do(s) que desempenha na vida real, improvisando mais ou menos livremente sobre uma situação ou sobre uma personagem.

A maneira como o autor posiciona as duas características em exclusão recíproca não nos parece ser a mais adequada. Não se trata de nos colocarmos em completa discordância relativamente a Caillois nem de negar por completo a existência de uma oposição. Mas há que atenuá-la. Em primeiro lugar porque, quando enquadrada no resto das suas propostas, tanto pode remeter para uma quase contradição quanto para uma redundância: voltamos a encontrar a mesma ideia na distinção entre *agôn* e *mimicry*, duas categorias que contudo não esgotam a sua classificação. Aquilo que mais nos leva a um desacordo parcial com Caillois não é sequer o facto de existirem casos híbridos ou «impuros», mas sim o de estes serem muito provavelmente os mais comuns. Afirmar cabalmente que os jogos de livre improvisação não possuem regras, ou que os que as possuem não dão ao participante a possibilidade de encarnar uma personagem, é ser, no mínimo, demasiado maniqueísta. Até porque, algumas páginas depois, é o próprio Caillois a propor a existência de um *continuum* – muito mais do que oposição – entre, nas suas palavras, a *paidia* e o *ludus*, conceitos que, numa interpretação possível, são os termos inferior e superior de uma escala na qual se verifica um progressivo aumento do peso das regras e do seu número, e isto para qualquer dos tipos de jogo que recensearemos de seguida²¹.

Mesmo deixando por ora de parte esta não pequena inconsistência, o objecto que motiva esta dissertação obrigaria, por si só, a uma rectificação relativamente a este ponto. Embora seja ainda muito cedo para desvendá-lo,

devemos desde já tomar o computador – e tudo o que o utiliza como suporte – como um artefacto que parece querer ultrapassar todo o tipo de classificações binárias²², em particular (pois será a que mais nos acompanhará) a que coloca em lados opostos sujeito e objecto. Contudo, se as ultrapassa é porque estas existem e, mesmo que sejam apenas fruto de especulações teóricas, são culturalmente admitidas enquanto tal. Ainda que seja cedo para avançar conclusões, não resistimos a afirmar que os jogos de computador podem ser um exemplo da articulação entre o domínio de regras e a adaptação a uma situação. Resta saber se esta é uma situação singular ou se o caso específico do computador permite revelar, enquanto instrumento inopinadamente heurístico, algo que não foi para Caillois tão manifesto quanto seria desejável.

Onde Caillois revela a sua originalidade é na tentativa – quanto a nós bem sucedida, quanto mais não seja pela sua operacionalidade – de classificação dos jogos. Trata-se de uma classificação quadripartida, construída com base nas diferentes atitudes exigidas ao jogador consoante o jogo. Apesar de serem apenas quatro as categorias, elas parecem cobrir todo o espectro de jogos, satisfazendo assim a exigência de exaustividade²³. São elas – não percamos demasiado tempo a averiguar como Caillois as encontra – o *agôn*, a *alea*, a *mimicry* e o *ilinx*.

No primeiro caso cabem todos os jogos que promovem a competição, que fazem apelo a uma excelência de qualidades do jogador (como a força ou a destreza, seja esta física ou mental). O resultado de cada jogo costuma neste caso ser entendido como «reflexo» destas qualidades, como bem atesta o dito «Que vença o melhor». A segunda categoria, a *alea*, é a que define os jogos de azar. Aí a atitude é quase a oposta: o jogador renuncia a qualquer dos atributos que poderiam ser exigidos na situação anterior, entregando-se ao acaso²⁴. A

²¹ Ainda que cada uma das quatro categorias que propõe tenda a ocupar uma posição preferencial do *continuum*.

²² O que parece ser paradoxal, pois o computador depende para o seu funcionamento da oposição binária entre estados eléctricos (e, através destes, de uma linguagem e de operações também binárias).

²³ Como se depreende do que foi dito acima, o mesmo não pode dizer-se da exclusividade, isto é, muitos jogos pertencem a mais de uma categoria, por mais que em cada caso uma delas seja a dominante.

²⁴ À nota anterior deveria acrescentar-se que os jogos podem não só inserir-se simultaneamente em mais de uma categoria, como estas podem infiltrar-se em diferentes graus no jogo. É esse o caso da grande maioria dos jogos de cartas, que dependem de uma distribuição aleatória inicial, mas fazem no seu decurso apelo a capacidades pertencentes ao *agôn*. O peso relativo de cada componente é contudo

mimicry, terceira das quatro categorias, cobre as actividades (algumas das quais hesitaríamos em chamar jogos) em que é necessário sair da nossa pele e desempenhar um papel, encarnando outra personagem. Nas palavras do próprio Caillois, e fazendo por ignorar qualquer preconceito sexual²⁵: «a menina brinca às mães, às cozinheiras (...); o rapazinho finge ser um soldado, um mosqueteiro, um agente da polícia (...)» (Caillois, 1958, p. 41). É neste caso um pouco difícil encontrar um exemplo aplicável aos adultos: aí praticamente só se encontram actividades institucionalizadas – pertencentes ao *ludus* e não à *paidia* – ainda que parentes do jogo, como é o caso do teatro. Por razões que nos conduzirão a terrenos pouco explorados, esta parece ser uma categoria que a nossa cultura vedou – ou foi progressivamente vedando – aos adultos.

A terminar, a categoria do *ilinx*, na qual se incluem todas as actividades (chamar-lhes jogos exige por vezes alguma abertura mental, mais ainda do que no caso precedente) que consistem, como diz o próprio autor, «numa tentativa de destruir, por um instante, a estabilidade da percepção e infligir à consciência lúcida uma espécie de voluptuoso pânico» (Caillois, 1958, p. 43). Se a *alea* pressupõe de alguma forma a renúncia ao «eu», às características que constituem a personalidade de cada um, tal é uma espécie de efeito secundário ou lateral. No *ilinx* não só essa perda é mais profunda, atingindo a própria percepção, como ela constitui a própria condição *sine qua non* desta categoria, mesmo que tal possa ocorrer em diferentes graus. São poucos os exemplos, anárquicas e pontuais que são as manifestações desta categoria, mas basta para isso trazer à mente as ocasiões, conhecidas de todos, em que, quando crianças, rodopiavam em círculos até perder o sentido de orientação, ou mesmo de equilíbrio. As diversões das feiras populares e, numa forma corrupta (como indica o autor), o uso de drogas demonstram que tal categoria, ainda que a

variável. Isso explica que nalguns países de costumes mais rígidos se chegue ao requinte de proibir apenas os jogos em que a mão é constituída por 5 ou menos cartas, pois, uma vez que o jogador tem poucas hipóteses de delinear uma estratégia, são equiparados aos jogos de puro azar.

²⁵ Que contudo continua a fazer-se sentir. Caillois continua actual quando afirma, em nota de rodapé, que «os brinquedos das raparigas destinam-se a imitar condutas próximas, realistas, domésticas, enquanto as dos rapazes apelam para actividades distantes, romanescas, inacessíveis ou até francamente irreais» (Caillois, 1958, p. 41n). O tema será retomado no penúltimo capítulo desta dissertação.

menos comum, não é exclusiva do mundo infantil, tal como não o era nenhuma das descritas acima²⁶.

Ao adoptar esta atitude verdadeiramente taxinómica, Caillois rompe assim com um dos pressupostos implícitos de Huizinga, ao proceder a uma relativa desvalorização do *agôn*, que desta maneira se reduz a uma categoria num total de quatro. Mesmo nos casos em que essa componente de competição entra em jogos de outras categorias, ela torna-se secundária, diluindo-se em qualquer dos outros três elementos.

A par desta classificação principal, aparece uma outra, que já mencionámos, e a que podemos chamar «em profundidade». Esta, muito menos relevante para o nosso objectivo, descreve uma continuidade que vai da *paidia* ao *ludus*. Como critérios, a maior ou menor presença de regras, mas também o grau de institucionalização da actividade em causa devendo aqui constatar-se que Caillois pressupõe que os dois critérios – o da presença das regras e o da institucionalização – são quase redundantes, isto é, que se trata no fundo de uma e a mesma coisa²⁷.

Este aumento da institucionalização pode explicar-se da seguinte forma: estando o jogo inevitavelmente inserido numa cultura, só pode contudo consolidar-se nesta se se «canonizar», isto é, se sofrer uma redução na diversidade possível de variantes. Ora, a melhor forma para «fixar» um determinado jogo é promover o aumento da sua formalidade, ou, o que é dizer quase o mesmo, da relevância de algum tipo de regras. Assim se explicam também os diferentes rumos que um jogo pode tomar em culturas diversas, dado que tais regras podem a qualquer momento sofrer variações mais ou menos relevantes. Tudo parece assim encaixar-se, mas só enquanto não nos recordarmos de que algumas páginas antes (cf. op. cit., p. 29) quase é negada a existência da *regra* nalgumas categorias, nomeadamente as que consistem

²⁶ Pode ser apenas um *fait-divers*, mas não deixa de ser curioso o facto de não haver uniformidade na etimologia dos quatro termos (ainda que essa uniformidade esteja presente, talvez mais do que o próprio Caillois tenha tido consciência, no seu conteúdo). Parece contudo haver razões para esta inconstância etimológica. Assim, e como exemplo, a *mimicry* é preferida por evocar, na língua inglesa, o mimetismo dos insectos, e também por permitir evitar a expressão *mimesis*, que poderia induzir em erro pelo seu peso histórico.

²⁷ Não é de pôr de lado a influência de George Herbert Mead, que se serve de princípios semelhantes para justificar a diferença entre o livre «*play*» e o organizado «*game*».

acima de tudo em desempenhar um papel (será o caso dos que entram na categoria da *mimicry*, e, em menor parte, do *ilinx*). Assim sendo, como explicar que haja instâncias do *ludus* na categoria da *mimicry*? A não ser que se lance a hipótese de Caillois estar a cair numa inconsistência²⁸, o que torna necessária uma reavaliação do modo como enuncia as características que definem o jogo.

Esta segunda (e, a nosso ver, secundária) classificação é contudo pouco relevante para o objecto que nos propomos analisar. Ainda assim, não queremos abandoná-la sem mostrar como apesar de tudo pode ser útil para esclarecer um pouco mais algo que foi avançado acima. Os jogos de computador, por dependerem de um programa informático para poderem ser praticados²⁹, e por qualquer destes programas só funcionar devidamente quando está limpo de inconsistências lógicas, deveriam ser um dos exemplos por excelência da existência de regras. Estas dominariam a ponto de supostamente retirarem uma boa parte da – se não toda a – liberdade ao jogador: seriam *ludus* sem *paidia*. Haveria quando muito lugar para esta quando se subvertesse ou mesmo pervertesse o uso previsto – no caso em que tal seja possível –, ou ainda quando o computador fosse usado para algo que não tem directamente a ver com o jogo, por exemplo, quando se «brinca» com um programa de desenho sem nenhuma finalidade além da diversão. O facto é que as regras do programa não se transmitem necessariamente ao jogo enquanto actividade, e é justamente o caso dos programas ditos «de produtividade» (como os de processamento de texto ou de tratamento de imagem) que nos demonstra que, quando se atinge um determinado grau de complexidade, estas se tornam apenas um «pano de fundo» (que naturalmente não pode ser violado) praticamente irrelevante para a natureza da actividade.

²⁸ Cf. a página 51 da edição portuguesa, onde pode ler-se: «Também o *ludus* se associa habitualmente à *mimicry*» (Caillois, *Os jogos e os homens*, p. 51). Seguem-se ilustrações desta associação, que podem ser encontradas numa tabela na página 57, de onde devemos destacar todas as actividades ligadas de alguma forma à representação teatral, representação essa que, por disciplinar as potencialidades da *mimicry*, coloca o jogo «no auge da sua fecundidade cultural» (idem, p. 52).

²⁹ É neste caso muito fácil cair em discussões escolásticas sobre a realidade dos programas informáticos: o jogo é o programa ou este último é apenas o seu substrato «virtual»? Inclino-nos, apesar de tudo, para a segunda hipótese, pois tomamos o jogo como um conjunto de práticas realizadas por alguém. O programa, tal como a conjunção de um tabuleiro, de peças e de regras, cria condições necessárias (mas não suficientes) para que possam realizar-se jogos. Não bastam as regras para definir um qualquer jogo: além destas é ainda necessário que determinados indivíduos tenham determinado tipo de crenças que sustentam o *significado* dessas mesmas regras.

Algo de muito semelhante ocorre quando se aprende a tocar um instrumento musical: é no momento em que o «como fazer» recua para esse pano de fundo inconsciente que se pode falar em domínio do instrumento: a regra e a técnica, sem deixarem de existir, tornam-se a própria condição para o livre improviso.

Todo este trabalho classificativo de Caillois – e os comentários adicionais que fomos adiantando – só começa verdadeiramente a dar os seus frutos quando o autor se propõe encontrar afinidades e incompatibilidades entre as categorias encontradas. Trabalho que se resume afinal a algo muito simples: explorar todas as conjunções possíveis das categorias tomadas duas a duas³⁰.

As incompatibilidades são mais ou menos óbvias desde que se tenha em conta o que caracteriza cada uma das categorias: a frieza do *agôn* dá-se mal com o desregramento do *ilinx*, o mesmo se passando entre a *alea*, por natureza passiva, o que contrasta com o apelo às aptidões do improviso e do uso criativo da memória na *mimicry*. É justamente a partilha de uma atitude passiva ou, no caso oposto, activa – e veremos já que isso esconde uma afinidade ainda mais oculta – que permite a aproximação entre, respectivamente, *alea* e *ilinx*, por um lado (sempre que alguém é incapaz de parar de apostar, por exemplo), e *agôn* e *mimicry*, por outro (como quando uma «vedeta» do desporto usa os seus dotes teatrais para levar um estádio «ao rubro»).

Tal combinação de categorias é contudo «contingente», como indica o próprio Caillois, havendo um outro tipo de afinidades muito mais fundamentais. Trata-se das que unem *agôn* a *alea*, de um lado, e *mimicry* a *ilinx*, do outro. Este emparelhamento revela-se como essencial para o autor, pois está ao serviço de uma teoria alargada, que supera a mera categorização ao introduzir um elemento de carácter cronológico. *Mimicry* e *ilinx* primeiro, *agôn* e *alea* depois: cada um destes pares reflecte dois períodos bem distintos; respectivamente, o das sociedades arcaicas e o das sociedades modernas. A explicação é simples, se atentarmos no quadro conceptual de Caillois. Típico das primeiras é a onnipresença do mito e dos rituais que se lhe associam.

³⁰ Caillois chega a prever a possibilidade de explorar as categorias três a três, dando inclusive o exemplo das corridas de cavalos, mas logo a abandona: «É claro que poderíamos prever combinações ternárias, mas é evidente que elas constituem quase sempre justaposições esporádicas, sem qualquer influência nas características dos jogos onde são visíveis» (Caillois, 1958, p. 93)

Mimicry e *ilinx* surgem aí como dois momentos duma sequência que vai do próprio rito à sua consumação: primeiro a representação de personagens e situações dramáticas (ambas pertencendo, quase sempre, a uma esfera supraterrena), depois o êxtase que se vai disseminando por todos os indivíduos, a começar pelos próprios actores-celebrantes, «uma situação fatal pelo facto de a simulação ser, por si mesma, geradora de vertigem e o desdobramento ser fonte de pânico. Fingir que se é outro aliena e extasia. Usar uma máscara embriaga e liberta» (Caillois, 1958, p. 97). Reminiscência pálida, o conceito aristotélico de *pathos* revela já uma sociedade onde o êxtase foi aplacado e racionalizado: à medida que o par acima indicado recua, o seu complementar vem para primeiro plano. *Agôn* e *alea* são assim predominantes nas sociedades em que também o racionalismo («moderno», se se quiser) se sobrepõe à mentalidade mítica. E, a crer em Caillois, esta é uma transição praticamente inevitável, como que correspondente a uma maturação (termo que o autor não usa explicitamente) da própria sociedade.

Não sendo aqui o melhor lugar para discuti-lo aprofundadamente, deve contudo referir-se que, com esta abordagem, Caillois consegue ocupar uma posição teórica extremamente interessante ainda que por vezes difícil de sustentar. Com efeito, ao propor que em todas as sociedades, na sua fase inicial, o par *mimicry/ilinx* é o dominante, deixa como única variável a existência ou não de uma transição para o par recíproco. O velho evolucionismo monista segundo o qual haveria um só processo civilizacional parece assim regressar num momento (o livro é de 1958) em que começava por toda a parte a ser posto em causa. Mas ao mesmo tempo, é difícil deixar de reparar no tom por vezes nostálgico (romântico, mais precisamente) quando se refere às sociedades arcaicas, não pela presença do *ilinx* mas pela da *mimicry*, e ainda por crer que nelas há uma autenticidade – eis o romantismo – que foi de alguma forma perdida com o racionalismo moderno.

Não é contudo pelo lado da crítica que abordaremos Caillois, até porque também nesta exposição se lamentará, em outros termos, uma perda. Para tal, vale a pena começar por identificar a assimetria entre as categorias pertencentes a cada um dos pares. Essa assimetria – o facto de em cada caso

haver um termo dominante – é, aliás, tanto ou mais responsável pela «evolução» histórica do que a simples existência dos pares. No primeiro caso, é o *ilinx* a categoria privilegiada: a própria *mimicry* só tem sentido nesse tipo de sociedades enquanto veículo (ponto de partida, se assim se preferir) para o estado de êxtase, *fim* do rito nos dois sentidos da palavra: enquanto momento último e enquanto finalidade a perseguir. Nas sociedades modernas, os termos invertem-se, com a racionalidade a exercer pressão sobre a *alea*, forçando-a a submeter-se à categoria que reflecte por excelência a disciplina, a do *agôn*.

Isso obriga-nos a regressar à afinidade descrita anteriormente, aquela que Caillois secundariza. No fundo, é como se estivéssemos perante uma estrutura em xadrez. Dois «brancos», racionais e disciplinados (a *mimicry*, e sobretudo o *agôn*), dois «negros», imoderados e irracionais (as categorias restantes), sendo que no primeiro período histórico domina um termo negro e no actual um branco. Ora, talvez esta seja uma imagem muito mais reveladora daquilo que caracteriza cada uma das sociedades, por menos original que se revele, do que aquela em que Caillois insiste. Não estamos sequer a ser originais, pois ela não faz mais do que retomar a famosa oposição de Nietzsche entre os princípios dionisíaco e apolíneo. As categorias pertencentes ao primeiro termo (*ilinx* e *alea*), «secundarizam» o homem em favor de uma entidade exterior que o possui. Isso é mais visível no *ilinx*, obviamente, pois este é por definição a «saída de si», mas não deixa por isso de estar presente na *alea*. Prova desse facto pode ser encontrada na análise que Caillois faz, em apêndice ao livro, ao conhecido «jogo do bicho» no Brasil, ou melhor, às repercussões sociais deste jogo. *Mimicry* e *agôn* são, pelo contrário, fundamentalmente apolíneos, ainda que, assim como no caso anterior, num deles essa característica seja muito mais evidente. É por isso praticamente desnecessário apontá-lo como sendo o *agôn*, bastando para tal recordar a descrição que o próprio Caillois faz desta categoria com sendo a dos «jogos ascéticos». Menos fácil é determinar em que medida o mesmo pode ser dito da *mimicry*, em particular se não nos distanciarmos da enunciação feita pelo autor das características definidoras do jogo.

É abandonando a oposição entre regras e livre improviso – ou ao menos uma forma demasiado rígida de entendê-la – que se pode compreender um facto afinal tão próximo do óbvio: que em ambos os casos se exige um determinado treino de aptidões (ou melhor, o desenvolvimento de capacidades específicas a cada «modalidade»). Sem esse treino, é impossível vingar em qualquer das categorias; ainda que o insucesso seja mais penalizado num dos casos (o *agôn*), a ponto de ele ser usado como critério de distribuição de privilégios e honras dos indivíduos³¹, não devem por isso menosprezar-se os equivalentes na *mimicry*. Apresentando a questão de forma extrema, aos mínimos olímpicos correspondem as nomeações para os Óscares, e quem desconfie do exemplo por ser demasiado «curto de vistas» deve recordar-se da Grécia Antiga, onde os espectáculos teatrais também eram avaliados e premiados, sendo aliás o prémio o isco que acordava a pulsão criativa. O prémio (*athlon*) tanto se destina ao atleta quanto ao criador e ao actor.

Este atributo que *agôn* e *mimicry* partilham só pode de resto manifestar--se quando esta última deixa de estar «ao serviço» do *ilinx*. Só que – e aí temos de aceitar a classificação de Caillois – não é possível inverter as posições relativas dos termos sem dar lugar a uma estrutura totalmente nova. Nessa estrutura, em vez da ascensão da *mimicry*, emergem as duas categorias complementares do *agôn* e da *alea*, onde de novo uma se submete à outra.

Nessa lenta mas quase sempre irreversível passagem ao «moderno», o mais notável recalcado não é pois nem o decadente *ilinx* (que se limitou a abandonar os seus tempos de glória), nem a *alea*, sempre à espreita de uma oportunidade para triunfar dionisiacamente sobre o *agôn*, mas sim a *mimicry*³².

³¹ O que não foi ainda totalmente abandonado. Quando enuncia as interpretações dos seus princípios de justiça, John Rawls usa expressões muito próximas das de Caillois ao opor *agôn* a *alea*: num caso o mérito que deve ser (ou não) devidamente premiado, no outro a sorte do nascimento que nos faz receber, sem que nada tenhamos feito para merecê-lo, determinados privilégios. Determinadas interpretações da predestinação calvinista procuram mesclar os dois princípios, pretendendo que nada ocorre por acaso e que qualquer alteração da condição mundana do indivíduo é reflexo duma ordem divina que premeia apenas aqueles que o merecem.

³² Deve ser-nos perdoada a liberdade que tomámos de quase personificar cada uma das categorias. Mas atente-se no conteúdo, apesar da forma, e confirme-se como sob esta capa há muito de verdade. O *ilinx* está hoje em dia regrado a ponto de se descaracterizar: à excepção das brincadeiras de crianças, onde a sensação de liberdade é possível por estas desconhecerem que em quase tudo o que fazem se ter o cuidado de colocar uma «rede», só experienciamos a vertigem se tivermos a certeza de que tudo está seguro ou é lícito – vejam-se os chamados «desportos radicais» ou mesmo as feiras populares, plenos de

De subordinada nas sociedades arcaicas passa a ignorada nas contemporâneas, o que leva a que em qualquer dos casos fique desfavorecida. Tentaremos defender que a dimensão a ela associada continua apesar disso presente, talvez mesmo omnipresente, ainda que na maioria das vezes a sua real influência seja menosprezada ou minorada. Ainda que a *mimicry* seja apenas uma de quatro categorias, a representação é algo que se insinua por quase todas as manifestações concretas do jogo. Basta que o indivíduo tenha disso consciência.

regulamentos e dispositivos de segurança. A alternativa, como já Caillois se dera conta, são experiências-limite como a droga, nas quais o jogo é afinal esquecido e pervertido. Aproximadamente o mesmo serve também para explicar o que acontece quando a *alea* logra triunfar em sociedades similares à nossa: ou se perde o indivíduo (que se torna num jogador compulsivo) ou, caso pouco provável de tão extremo, a própria sociedade (se a improdutividade e passividade deste tipo de jogos se propagam a outros domínios), como pode ver-se pelo já mencionado relato do «jogo do bicho» no Brasil.

Entre o social e o psíquico

Perspectivas complementares

a) Extensão dos sentidos e equilíbrio colectivo: McLuhan.

Os jogos são modelos dramáticos das nossas vidas psíquicas que proporcionam uma libertação de determinadas tensões.

Marshall McLuhan, *Understanding media*^{iv}

Ainda que pouco comentado e documentado, existe um curto capítulo em *Understanding media*, de Marshall McLuhan, que tem como objecto o jogo. Pormenor no mínimo curioso, mas que não podemos deixar de considerar revelador, é o facto de esse capítulo partilhar o subtítulo com o do livro: para ambos McLuhan reservou a expressão «The extensions of man». Tal é revelador acima de tudo por dar ao jogo um estatuto que o equipara a outros meios de comunicação como a escrita ou a rádio – o que nos obriga não só a encará-lo com outros olhos, mas também a reavaliar o próprio conceito de meio de comunicação, muito mais alargado neste autor do que o nosso senso comum está habituado a aconselhar-nos¹. O próprio McLuhan dá a chave para que se aceite a presença do jogo no seu inventário de «meios»: «Os jogos, tal como as instituições, são extensões *do homem social e do corpo político*, tal como as tecnologias são extensões do organismo animal» (McLuhan, 1964, p. 235, sublinhados nossos). É em particular esta perspectiva bastante leviatânica que

¹ O mesmo é exigido para capítulos como os que McLuhan dedica às roupas, ao dinheiro, ou às armas, mas poucos têm um tema tão deslocado daquilo a que nos habituámos a considerar como «meio» (seja no sentido mais comum de «meio de comunicação», seja no mais específico deste autor de «extensão ou prótese dos sentidos do homem»).

nos obriga, neste caso, a alargar a noção de meio (e, *a fortiori*, a de extensão, seu correlato) de forma a abarcar a própria sociedade como organismo. Avançada esta hipótese, que em McLuhan é uma segura certeza, o mote está dado: se a sociedade é o organismo (e cada indivíduo uma das suas células), que tipo de modificação proporcionará um «macromeio» como o jogo?

Ainda há pouco, na nossa análise de Caillois, discutimos as afinidades electivas entre os apolíneos *agôn* e *mimicry* e os dionisíacos *alea* e *ilinx*. É a partir daquilo que separa – e não daquilo que une – este último par que McLuhan, (de início com uma concepção aparentemente discordante, ou pelo menos mais restritiva do que a do autor francês) nos introduz na problemática que desenvolverá no seu capítulo. Aparentando desconhecer a obra de Caillois (ainda que claramente bastante próximo de Huizinga), McLuhan começa por apresentar a actividade das apostas (a *alea*, portanto) como paradigma do jogo. Estas, para o autor, desempenhavam nas sociedades tribais uma função de coesão social que veio nos nossos dias a ser substituída pelo álcool. De forma complementar – é esse o significado da sua afirmação «A virtude tribal é o vício capitalista» (idem, p. 234) –, cada uma destas actividades, quando na sociedade «errada», tem o efeito contrário, isto é, ameaça pôr em causa a própria coesão social como um todo. Estranhas afirmações, pois parecem invalidar – dado que invertem – tudo o que até aqui dissemos a propósito do jogo em cada uma das sociedades. Mas que à sua maneira também fazem sentido, em particular se nos colocarmos num ponto privilegiado de observação. Tal ponto, que nos é dado pelo próprio McLuhan, ilumina uma zona que ficara na sombra na proposta de Caillois: a transição entre as sociedades primitiva (tribal, no vocabulário mcluhaniano) e moderna. O problema, aliás, não parece ser tanto a transição quanto o que dela permanece. Melhor, aquilo que, permanecendo, deixa de ter condições favoráveis para vingar: a necessidade de um «envolvimento total» com aquilo que transcende a mera individualidade, a consciência por parte dos sujeitos de que integram uma totalidade mais ampla. À medida que o individualismo das sociedades «civilizadas» triunfa, esse resto torna-se num resíduo cada vez mais insignificante. Até mesmo o jogo que, como McLuhan afirma, era ainda um

«eco (...) da velha magia do envolvimento total» (idem, p. 237), é progressivamente expurgado dessa ligação primeva. Nestas circunstâncias, a arte parece ser a única forma de satisfazer esta pulsão, ou, nas palavras de McLuhan, o último «substituto civilizado dos jogos e rituais mágicos» (idem, p. 237).

É quando já nada resta e a tendência civilizacional parece instalada que a própria sociedade parece reagir – como um organismo adaptável às mudanças – introduzindo novas ou antigas formas de escape colectivista. O jogo é uma delas, possuindo de resto um estatuto privilegiado: não é essa uma actividade, no fim de contas, em que temos de nos submeter a algo que não deve sequer ser questionado? Quando a racionalização excessiva, a nossa herança da Galáxia Gutenberg, nos mergulha no «transe da automação» (como diz o próprio McLuhan na p. 238), é subordinando-nos a um outro tipo convenção imperativa que paradoxalmente podemos obter o alívio das incómodas tensões que resultam dessa racionalidade exacerbada. Nada melhor do que as palavras de McLuhan para expor a sua própria argumentação: «Um jogo é uma máquina que apenas pode funcionar quando os jogadores consentem ser por um momento suas marionetas. Para o ocidental individualista, boa parte deste ‘ajustamento à sociedade’ toma o aspecto de uma submissão pessoal às exigências colectivas. Os jogos auxiliam-nos tanto ensinando-nos este tipo de ajustamento quanto proporcionando-nos uma forma de alívio destas» (idem, p. 238).

Sendo pouco contestável o facto de o jogo servir como uma espécie de treino que cumpre a «necessidade» de adaptação a tarefas produtivas², como pode ele servir simultaneamente para mitigar o estado de tensão criado por actividades igualmente mecânicas? A resposta de McLuhan é provavelmente inspirada em Huizinga, deixando todavia no leitor um tom de perplexidade, ou mesmo de desconfiança: o que permite satisfazer essas condições quase incompatíveis é a incerteza relativamente ao resultado (idem, cf. p. 238).

² Tal como acontece com o uso de estimulantes como o café, socialmente tolerados e até incentivados na medida em que fomentam a produtividade e a concentração.

Deixando por ora de parte uma leitura mais irónica que a expressão acima mencionada autoriza³, atente-se em algo que McLuhan diz um pouco à frente. Nem a guerra nem a participação nos negócios (como é o caso de quem investe na bolsa de valores) podem ser vividos como jogos, pois falta-lhes um conjunto fixo de regras não só conhecidas como aceites por todos⁴. Alguma incerteza pode então gerar alívio (por ser balizada pelas regras), mas uma excessiva incerteza (que decorre da grande complexidade de variáveis em interação) traduz-se em insegurança. Poderá ser compatível com o envolvimento do participante – por alguma razão se diz de algo que é para «ser levado a sério» –, mas não com o seu divertimento. Huizinga regressa como que em eco: só o jogo permite ter um mundo simples e compreensível (mesmo que, repetimos, imprevisível) que sentimos poder dominar; no mundo real, ao contrário, nunca somos totalmente donos da situação.

Ora, há que dizer que no conjunto da teoria de McLuhan, este efeito quase paradoxal – por ser o inverso do que seria legítimo esperar – não ocorre apenas nesta passagem, antes ocupando uma posição quase central. No fundo, aquilo que o autor canadiano faz é transpor para a relação mútua indivíduo/sociedade a mesma fórmula dum conceito que utiliza, noutros passos, para explicar a transição entre «galáxias»: o de reversão⁵. Em sociedades frias, uma progressiva tendência para a utilização de meios também eles frios pode conduzir a um aquecimento súbito e generalizado, assim como o exacerbar da temperatura quente é o principal responsável pelo regresso ao frio tribal (a tribo triunfa sempre que o homem procura os outros como fonte do «calor» perdido) que caracteriza a «galáxia Marconi»⁶.

³ Que consiste apenas no seguinte: justificar o prazer proporcionado por uma actividade pela incerteza quanto ao seu resultado é uma desculpa tanto ou mais racionalizada do que a sociedade que McLuhan procura caracterizar.

⁴ Para além das «regras e convenções», McLuhan fala ainda nos espectadores (a que já Huizinga fazia referência), elemento que deixamos cair por ser irrelevante para o modo como orientámos a nossa interpretação.

⁵ O capítulo de *Understanding media* que desenvolve esta argumentação intitula-se, adequadamente, «Reversal of the overheated medium» («Reversão do meio superaquecido»).

⁶ Se a classificação dos meios segundo a sua temperatura, quente ou fria, é só por si uma das propostas menos pacíficas de McLuhan, tudo o que sirva para desenvolvê-la significa embarcar em caminhos inseguros, à mercê de qualquer acusação de falta de rigor. Atente-se contudo no seguinte facto, em defesa de McLuhan – é quando se descobre, com a escrita alfabética, a forma mais fiel de conservar o meio participativo e de «baixa resolução» (frio, portanto) que é a fala que se entra num novo tipo de sociedade, desta vez quente. De forma complementar, é o alargamento da escrita (meio que apela quase

É claro que a analogia entre ambas as passagens da obra não é total. Mas a ambas está subjacente um pressuposto que só se começa a fazer sentido quando nos ajustamos à escala adequada de observação. O jogo, enquanto forma de escape (sendo por isso necessariamente branda), limita-se a abafar uma tendência como quem combate o fogo com fogo, transferindo – por delegação e sublimação, por exemplo – as necessidades do indivíduo para uma actividade mais ou menos inócua de modo a que este se sinta satisfeito com a sua existência; a transição entre as «galáxias», por outro lado, exige que essa «luta com as próprias armas» se faça a uma escala muito maior, a ponto de pôr em causa o sistema no seu todo em vez de contribuir para a sua conservação. Ora, o jogo não parece reduzir-se ao primeiro papel, mais secundário. Neste caso mais simples, as práticas individualistas teriam contribuído, numa sociedade tribal e desde que «bem temperadas», como forma de *feedback* negativo, contribuindo para manter o equilíbrio social, ao funcionarem, tal como se pode ler no excerto em epígrafe⁷, como forma de escape de determinadas tensões que resultam «de acções especializadas que ocorrem em qualquer grupo social» (idem, p. 235). Mudando de escala (e invertendo o exemplo), o jogo pode actuar numa sociedade como a «gutenberguiana» enquanto prática que, ao potenciar a pulsão individualista, a eleva acima de um limiar crítico e conduz ao inesperado resultado que consiste em ingressar numa sociedade regida por um novo tipo de colectivismo, situação que McLuhan não se cansa de reclamar como sendo a das actuais sociedades pós-literárias. Já o século XIX o anunciava, pois à medida que «os processos mecânicos e dissociativos da fragmentação técnica aumentavam de temperatura, toda a atenção do homem se voltou para o associativo e para o corporativo» (idem, p. 39).

Algo aparentemente tão inócuo como o jogo acaba então por relançar uma questão da maior importância: se os meios de comunicação – na definição alargada com que devemos, ao menos provisoriamente, assentir – também

exclusivamente ao sentido visual, e por isso quente) à própria visualidade – através da fotografia – um dos acontecimentos que abre o caminho à actual sociedade, segundo McLuhan, retribalizada e fria.

⁷ Que continua com «São formas de arte colectivas e populares com convenções estritas. As sociedades ancestrais e não letradas consideravam, com toda a naturalidade, os jogos como modelos dramáticos do universo ou do drama cósmico envolvente» (idem, p. 237).

podem ser responsáveis pelo equilíbrio social do indivíduo (leia-se, numa perspectiva menos cândida, «a sua conformação aos padrões da sociedade»), não poderão eles ser alvo de uma manipulação por parte de uma qualquer entidade que escape ao controlo de cada um dos indivíduos afectados? Será a resignação ou outra atitude similar algo moldável como o barro, estando o indivíduo cada vez mais à mercê dessa(s) outra(s) entidade(s)? A posição de McLuhan é pelo menos compatível com essa ideia⁸. Tratando-se de uma extensão muito mais colectiva do que individual, o jogo é, supostamente, um meio privilegiado para fazê-lo. Que dizer então quando se une aos novíssimos meios técnicos que tornam esse controlo muito mais eficaz, ressurgindo enquanto videojogo?

b) O mundo dentro de um quadro: Goffman.

Os jogos são então actividades geradoras de mundos. Quero sugerir que também as actividades sérias têm esta qualidade.

Erving Goffman, «Fun in games»^v

Os jogos parecem exibir de forma simplificada a estrutura das situações da vida real. Desprendem-nos da vida séria ao imergirem-nos numa demonstração das suas possibilidades.

Erving Goffman, «Fun in games»^{vi}

Deixando estas interrogações para um momento posterior e avançando para um outro autor, talvez o nome mais expressivo da sociologia interaccionista – Erving Goffman –, encontramos de novo um texto praticamente ignorado quando se faz um inventário das suas obras mais relevantes. Trata-se desta vez de um artigo intitulado «Fun in games», que procura explorar o conceito de «encontro» através de uma ilustração

⁸ Segundo a interpretação de Gabriel Cohn, essa seria mesmo a questão central, de que o autor canadiano não teria contudo retirado todas as consequências: «é a possibilidade de programar esse mundo novo que dá substância à obra de McLuhan. (...) um ecumenismo criado ao gosto daqueles que detêm o controlo dos *media* e que, por essa via, estão aptos a moldar o ambiente – o *environment* – humano» (Cohn, Gabriel, «O meio é a mensagem: análise de McLuhan», in Cohn, Gabriel (org.), *Comunicação e indústria cultural*, p. 368). E, quase a terminar o mesmo artigo, a propósito da reorientação do pensamento de McLuhan em favor das teses que o tornaram popular: «Ao substituir o tratamento do problema da *consciência social* de um fenómeno por aquele dos *mecanismos de percepção individual*

privilegiada: o jogo. Inevitavelmente, como em quase tudo o que diz respeito a esta actividade, a grande referência é mais uma vez Huizinga.

Para Goffman, a pertinência do jogo no contexto em que desenvolve a sua argumentação reside no facto de este ser um exemplo daquilo a que chama «encontro», isto é, uma situação codificada de interacção social entre indivíduos. O encontro determina simultaneamente as circunstâncias da interacção (p. ex., o seu «quando» e os seus motivos), a definição que cada indivíduo tem dessa situação, e os seus possíveis rumos. Ao apresentar-se num plano abstracto, o conceito de «encontro» pretende dar conta de algo que tem uma definição independente das pessoas que nele participam e que é anterior a cada uma delas, mas, entenda-se, tal só é possível porque em cada concretização na realidade empírica podemos verificar inúmeras correspondências com esse padrão. Quer isto dizer que qualquer instância concreta de encontro é traçada muito mais por este último (ou pelo seu «programa», se assim se entender, ainda que Goffman não use o termo) do que pelos indivíduos participantes: é como se a sociedade disponibilizasse um determinado conjunto de ocasiões e pretextos para a interacção (incluindo as respectivas regras), cabendo aos indivíduos pouco mais do que a sua actualização. Nas palavras do próprio, «Não se pode dizer que os mundos são criados de imediato [*on the spot*]» (Goffman, 1961, p. 26). Pelo contrário, eles dependem de um «equipamento tradicional que possui uma história própria» (idem, *ibidem*). Tal como na clássica oposição saussuriana, o encontro serve de quadro (outro termo tipicamente goffmaniano) e de roteiro para o decurso da interacção entre os indivíduos, sendo portanto um equivalente da «língua», não da «fala»; de forma ainda mais inegável, em cada situação concreta os indivíduos «actualizam» o esquema⁹ dum encontro, dando-lhe um rumo potencialmente irrepetível (mesmo que previsível dentro de determinados parâmetros), tanto mais quanto mais nos acercamos do pormenor de cada

(...) McLuhan fechou o seu campo de análise e parou a meio caminho de uma solução *social* (no limite, *política*)» (idem, p. 370).

⁹ Hjelmslev, dentro de um quadro conceptual ligeiramente diferente, preferiu chamar a cada um dos termos, respectivamente, «esquema» e «uso». Sem ser uma questão capital para a compreensão quer de Goffman quer do tema proposto – razão pela qual não nos ocuparemos dessa minúcia hermenêutica –,

acto¹⁰. Uma outra comparação possível, se bem que mais melindrosa, é a que pode ser feita entre o encontro e determinadas artes performativas onde o improviso tem um peso não desprezável. Não há improviso – seja no *jazz* seja na mais radical das *performances* – sem uma «preparação» prévia, mais ou menos rigorosa, mais ou menos «orientadora».

A oposição continua se nos colocarmos na pele das diferentes abordagens sociológicas: de determinado ponto de vista, a «estrutura» (o texto, a pauta ou guião com as indicações relativas à sequência a adoptar) é tudo o que importa; para outras correntes é apenas o intangível e efémero fluxo de cada caso concreto que interessa compreender. Goffman procura, pelo menos neste artigo, posicionar-se num ponto intermédio, procurando descrever aquilo que, sendo generalizável a todos os encontros, e por isso tendencialmente universal, seja simultaneamente a fonte das suas próprias variações. Isto é, aquilo que pretende é analisar tanto as possibilidades mais abstractas quanto as condicionantes que se verificam em cada ocorrência específica de encontro.

Por mais que seja uma ilustração privilegiada do conceito, os encontros (entre eles o jogo) são apenas uma das possibilidades de uma categoria mais abrangente, a de «*gathering*» – encontrar uma tradução que não esbarre com a palavra «encontro» é tarefa bem pouco leve, pelo que conservamos o original. Para Goffman, há que distinguir o encontro, que é aquilo a que chama um «*focused gathering*», de outras formas possíveis que se lhe opõem, os «*unfocused*» e os «*multifocused gatherings*». A distinção é relativamente simples: qualquer *gathering* pode ser tomado como um «sistema de actividades» (a expressão é de Goffman¹¹), mas enquanto os encontros são «situados», isto é, possuem um único foco de atenção, existem igualmente *gatherings* que não chegam a tê-lo (quando um conjunto de indivíduos partilha casualmente o

talvez a proposta hjelmsleviana esteja muito mais próxima da concepção de Goffman. Daí o recurso ao conceito.

¹⁰ No caso mais concreto do jogo, fala-se nesse artigo em «*game*» (o encontro num sentido abstracto), e nos diferentes «*plays*» (instâncias concretas). Não deve pois confundir-se esta utilização de ambas as palavras com a que é feita por George Herbert Mead.

¹¹ Cf. Goffman, op. cit., p. 18.

mesmo espaço¹²), e outros em que os indivíduos estão simultaneamente envolvidos em mais do que uma actividade (havendo apesar disso uma tendência para que uma delas tenda a dominar sobre as outras, que passam então a ser-lhe subordinadas).

O «*focused gathering*» (a que chamaremos simplesmente «encontro») distingue-se assim por nele haver um único foco de atenção (característica óbvia, uma vez que está contida na própria definição), mas também por outras razões que daí decorrem. Assim, há primeiro que tudo uma preferência pela comunicação verbal (ou, na sua impossibilidade, por formas de comunicação altamente codificadas¹³). Em segundo lugar, todos os actos aí efectivados tendem a ser altamente relevantes, isto é, carregados de significado. Ora, não é difícil compreender que uma situação em que todos os actos remetessem para um sentido (unívoco ou não, tal pouco minoraria o problema) seria verdadeiramente insustentável, pois o mínimo gesto inadvertido acarretaria uma febre interpretativa de consequências incontrolláveis. É justamente por isso que todos os encontros e a rede hermenêutica¹⁴ a eles associada refreiam essa possibilidade com aquilo a que Goffman chama «regras de irrelevância», que explicaremos de imediato. Além destas, há ainda um outro tipo de regras, as de «transformação», que regem o desenvolvimento do encontro e a sua sequência e que, sem serem propriamente o equivalente duma partitura musical, nos dão indicações sobre o que está a acontecer e sobre o modo como deve ser continuada (ou eventualmente interrompida) a interacção. A estas pode ainda associar-se algo a que Goffman dá um estatuto facultativo, ainda que seja indispensável a determinados encontros, as «cerimónias de entrada e saída». É em situações altamente formalizadas ou mesmo artificiais, como é o caso do jogo, que tais cerimónias têm cabimento. Por discretos que sejam tais

¹² Uma sala de espera de um consultório é já um caso de fronteira, uma vez que a qualquer momento os indivíduos podem entrar em contacto, possuindo a interacção daí decorrente uma codificação já demasiado relevante para se dizer que é totalmente espontânea.

¹³ Ainda que Goffman dê, estranhamente, pouca importância a estas numa primeira definição, quando afinal são elas, e não a comunicação verbal, o mais frequente no jogo.

¹⁴ Depois do «círculo hermenêutico» e do «arco hermenêutico» (proposto por Paul Ricoeur), somos os últimos a propor mais um conceito para descrever o processo de compreensão. Com a expressão «rede hermenêutica» queremos apenas dar conta da multiplicidade de associações acto-contexto--interpretação que sustentam o significado do próprio encontro. Pense-se ainda no

sinais de entrada e de saída, eles são aquilo que permite que todos estejam de acordo quanto ao que está ou não em vigência. A terminar, duas características, sendo uma delas a existência de um alto grau de «monitorização mútua» (a expressão é mais uma vez de Goffman). Esta consiste no facto de cada um dos participantes prestar uma elevada atenção relativamente à situação em que estão envolvidos, particularmente ao comportamento dos outros, o que implica alguma forma de sanção sempre que há um desvio relativamente àquilo que está previsto e autorizado pelas regras do próprio encontro¹⁵. Intimamente ligada a esta monitorização está a última característica, a emergência de um «nós» racional, que não é mais do que a consciência comum de uma unidade nessa multiplicidade de actividades a que cada um dos participantes se dedica.

Quanto às características gerais, são estas as noções a reter do artigo de Goffman; tanto ou mais importante do que elas é a sua aplicação à situação de jogo, na qual o autor se detém na parte restante do texto. Ao escolher o jogo como ilustração privilegiada do conceito de encontro, Goffman aproxima-se, implícita mas também explicitamente, das definições dadas por Huizinga e Caillois. Ao afirmar repetidamente que o jogo é como um mundo autónomo, isso obriga a retomar e aprofundar as noções de «regras de irrelevância» e de «regras de transformação», pois esta quase oposição traduz de alguma maneira a tensão entre autonomia e dependência relativamente ao mundo que envolve essa esfera de actividade.

Do desejo de autonomia dão conta as regras de irrelevância, mas sempre por contraste com o «mundo de partida»¹⁶. Assim, estas regras defendem a independência do mundo do jogo (ou outro) colocando barreiras àquilo que numa outra situação teria de ser tomado em conta, mas que naquele caso específico *não* deve sê-lo. Tais regras podem ser perfeitamente triviais –

conceito de «*network*» que John Searle propõe em *Intentionality*, ou na prosaica rede de segurança dos trapezistas.

¹⁵ Poucas são, de resto, as situações em que não estamos a ser «monitorizados». O riso, como bem mostrou Bergson, é uma por vezes trágica forma de condicionamento social: «o riso é, antes de mais, uma correcção. Feito para humilhar, deverá infligir à pessoa que é seu objecto uma impressão penosa. A sociedade vingá-se por meio do riso das liberdades tomadas em relação a ela» (Bergson, 1899, p. 123).

¹⁶ Que é também o de chegada e que, adiantemo-nos, costuma ser referido como «quotidiano» ou «realidade por excelência».

faltando uma peça para o jogo das damas, esta pode sem prejuízo ser substituída por um pequeno objecto como uma tampa de garrafa¹⁷ –, ou constrangentes de uma forma que pode tornar-se incómoda se não são pacificamente interiorizadas, podendo mesmo prejudicar o desenvolvimento da interacção. Neste último caso temos o estatuto social dos participantes, em particular quando as diferenças são demasiado acentuadas para que cada uma das partes o ignore. O mesmo exemplo serve, *mutatis mutandis*, para as regras de transformação. Particularmente em encontros com um grande peso ritual, o transporte de características do mundo real pode ser de regra; e se tal é muito mais comum num jantar de gala (onde os lugares procuram reproduzir a hierarquia protocolar) do que num jogo, nem por isso deixa de ocorrer neste – conceder o privilégio de iniciar ou a partida, consentir ou beneficiar de um *handicap* são dois exemplos possíveis¹⁸. Para qualquer dos casos, a metáfora a que Goffman recorre, segundo a qual cada encontro está como que envolvido por uma membrana semipermeável (idem, pp. 59-60) é por isso um achado bastante feliz.

No meio de todos estes cuidados terminológicos (e dos quais já foi feita uma selecção bastante restritiva), qual é então a tese fundamental de Goffman e como procura o autor sustentá-la? É talvez aqui que a escolha do jogo como exemplo mostra a sua pertinência – isto porque, tal como foi apresentado nas citações que abrem esta secção, há algo nos jogos que reproduz, mesmo que simplificando, as situações quotidianas¹⁹. Ora, é esta explicação que necessita ela própria de ser explicada para que se vá ao encontro da intenção de Goffman²⁰. Bastará a existência da *mimesis* ou haverá algo nela (ou para além

¹⁷ Já o mesmo não pode ocorrer com um jogo de cartas, sob pena de se conhecer parcialmente a «mão» de um jogador: apenas uma carta com o verso perfeitamente igual pode servir, de preferência num estado semelhante de conservação.

¹⁸ Não pode ficar em branco uma advertência relativa a uma ambiguidade no artigo de Goffman. A certo ponto, o autor procura distinguir entre dois tipos de regras de transformação – as inibitórias e as facilitadoras – para dar conta desta permanente possibilidade de intrusão do mundo exterior. A oposição revela-se em parte redundante, pois já estava expressa na diferença entre regras de irrelevância e regras de transformação. No nosso caso, retivemos apenas esta última oposição.

¹⁹ Não que tal não aconteça noutros tipos de encontro, mas no jogo isso parece ser muito mais visível.

²⁰ Por alguma razão o autor utiliza, à excepção da parte final do artigo, menos ilustrações específicas dos jogos do que seria de esperar. Aparentemente o verdadeiro objectivo não reside tanto na compreensão do próprio jogo (saber até onde podemos ir se levarmos o jogo a sério), mas acima de tudo na da interacção, isto é, perceber o que faz com que os participantes o levem a sério.

dela) que nos faça seguir esse tipo específico de encontro com empenho (a expressão goffmaniana seria a de «envolvimento espontâneo»)? A resposta anda muito próxima daquilo que já Huizinga dissera: em vez da simples incerteza quanto ao resultado final, uma pequena *nuance* leva Goffman a referir-se, em vez disso, a algo mais lato, a presença de uma «tensão psíquica» variável ao longo do jogo. Mais precisamente, a incerteza quanto ao desenlace é sem dúvida uma componente necessária para que exista essa tensão, mas está longe de se confundir com ela.

Também no jogo há uma necessidade de medida, uma ética própria, se quisermos. É esta que rege o grau adequado de tensão ou de envolvimento. Que ela seja de menos, e a interacção estará ameaçada, pois ninguém deseja um parceiro contrariado ou desatento. Sendo demasiada, os danos são semelhantes: um parceiro demasiado envolvido é sempre um mau parceiro, perca ou ganhe, pela simples razão de ter deixado que o universo do jogo se tornasse exclusivo. Até a nossa linguagem de todos os dias dá conta desta dupla necessidade, pois tão depressa dizemos que um jogo é para ser levado a sério quanto que «um jogo é apenas um jogo».

Todos os mecanismos disponíveis ao quadro [*frame*] de interacção que é cada encontro – e Goffman dá um inventário bastante exaustivo de «incidentes», «reintegrações», «quebras de quadro», etc., que fazem lembrar uma das suas obras maiores, *Frame analysis* –, bem como os padrões reguladores do comportamento, acabam por isso por remeter para essa «ética» aliada à tensão psíquica a que também chama «função de euforia»²¹. O que nos leva a ter de considerar se, no fundo, não será ela o fulcro em torno do qual gira o encontro (jogo ou outro). Estando assegurada a definição do quadro – isto é, sabendo cada um dos participantes dizer de que se ocupa –, estando mantida a tensão dentro dos limites aceitáveis, não se tornará qualquer das outras variáveis secundária (isto é, subordinada à tensão)? No artigo de Goffman, a questão, uma vez que não é sequer colocada, fica em aberto. O privilégio dado aos elementos que acabámos de recensear pode ser apenas o resultado de uma opção pontual e restrita a este caso, mas autoriza uma

²¹ Entenda-se «função» no sentido matemático.

hipótese na qual nos concentraremos mais adiante, e que responde à seguinte interrogação: quais os elementos mínimos para que se possa dar como válida a existência de um quadro [*frame*] ou mesmo de um encontro? Por paradoxal que tal possa parecer, a verdade é que basta um indivíduo dotado de intencionalidade para que esteja assegurada a existência duma «tensão psíquica» e para que o encontro siga uma das múltiplas sequências possíveis, havendo a todo o momento um determinado grau de incerteza quanto ao seu desfecho. É óbvio que não há encontros solitários. É óbvio que ninguém, por mais liberal que seja, dirá que duas máquinas cumprem as condições para que se possa falar de encontro. E se imaginarmos um parceiro não humano mas suficientemente flexível para que aquele que o é sinta essa mesma tensão? Potencialidade ou imperfeição da teoria de Goffman?

Festa, espectáculo, lazer

Três metamorfoses do jogo

Até aqui, vimos essencialmente como pode ser caracterizado o jogo nos seus traços gerais, isto é, sem entrar em grandes considerações históricas. Mesmo a discussão das afinidades entre as categorias propostas por Caillois não fez mais do que dar uma imagem monocromática, de alto contraste mas com pouca definição, de uma série de alterações que se processaram no tempo. Sabemos, porém, que o campo das ciências sociais coincide com o das ciências históricas. Por mais que se possa falar de uma «essência» do jogo, o mais importante não está sequer nesta, e sim nas suas diferentes «existências», nas suas sucessivas modificações e, acima de tudo, nas relações que estas têm com a totalidade do social (qualquer que seja a direcção em que esta influência se processa).

Praticamente nenhum dos autores que aqui elegemos como os mais significativos foi alheio a esta dimensão histórica. Como tivemos já oportunidade de confirmar, a categorização de Caillois só mostra toda a sua relevância no momento em que serve como grelha de interpretação da transição das sociedades arcaicas para as modernas. Mas já Huizinga manifestava interesse (e preocupação) com as novas configurações que o jogo estava tomar no momento em que escrevia. Caillois seguiu-lo-á muito de perto: para ambos os autores, o século XX caracteriza-se pela consumação de uma tendência que vinha a anunciar-se praticamente desde a revolução industrial, entre outras razões devido à divisão social do trabalho. Falamos do cada vez

maior afastamento entre o jogo e a grande maioria da população. Tal como para todas as outras actividades, assiste-se ao aparecimento de um conjunto de especialistas que se apodera, tendencialmente caminhando para a exclusividade, de cada uma das diferentes áreas do «saber» (e, naturalmente, do «saber-fazer», onde deve incluir-se o jogo).

Numa sociedade orientada para a funcionalização – basta recordar o que Simmel dizia no seu extenso tratado sobre a filosofia do dinheiro, quanto a ele simultaneamente responsável e padrão para esta especialização em todos os domínios do social –, os indivíduos afastam-se daquelas que não são as suas cada vez mais restritas esferas de competência. Desconhecem os seus mecanismos e por elas não costumam ter mais do que um interesse superficial – despertam a curiosidade, podem até tornar-se pontualmente num *hobby*, mas pouco mais.

A contrapartida (recorde-se *A sociedade do espectáculo*, de Debord) é a criação de mecanismos de «visão» que não só respondem a essa curiosidade como a potenciam¹. Boa parte das actividades² que o indivíduo deixou de dominar enquanto produtor ou parte activa transforma-se num grande ecrã que pode ser observado. A contemplação parece ser suficiente, uma vez que, seja por estratégia dos responsáveis pela «mediação» da actividade³ ou por um mecanismo de compensação exclusivamente individual ou psicológico, o «observador» se identifica com aqueles que contempla, neles se projectando como se fosse o próprio a exercer a actividade em causa. O desporto de alta competição é o caso mais flagrante.

Mas estamos a adiantar-nos. Antes da conclusão deste longo processo é preciso reorientar o nosso olhar para o seu ponto de partida. Ainda que a

¹ Poder-se-ia falar de uma pulsão «voyeurista», mas o termo estaria algo deslocado. O voyeurismo é mais do que uma mera curiosidade pelo aspecto exterior das coisas: é o desejo de conhecer o seu interior – desejo aliás quase sempre frustrado, pois só dessa forma se adia permanentemente a sua exaustão. Tal não implica contudo que a «preguiçosa» curiosidade não possa ser espicaçada, potenciando o «valor escópico» do objecto. Também aqui Debord tem muito a dizer.

² Não de todas elas, mas tal parece ser apenas uma questão de tempo.

³ Sem sermos de todo partidários de uma «teoria da conspiração», julgamos ser praticamente desnecessário recordar que é neste século que os departamentos de relações públicas e de *marketing* se tornam parte cada vez mais indispensável à grande maioria das empresas, como um cometa que de repente se apercebeu de que não poderia continuar a existir sem a sua cauda. A Internet, por exemplo, ameaça tornar-se numa gigantesca *newsletter* de relações públicas plena de «informação» para o potencial consumidor.

antropologia seja cada vez menos o estudo das sociedades ditas primitivas, é por vezes necessário regressar a esse que foi o seu início, ou, bem vistas as coisas, àquele que foi também o início das sociedades humanas. O jogo, assim o diz a antropologia, seguidora ou não de Huizinga, é um dos três pilares da coesão e da organização social, de que os outros são o sagrado e a festa. Combinação que se torna menos estranha quando permeada pelo conceito de rito, e que poderá ir ganhando cada vez mais sentido se atentarmos nas relações entre os domínios do sagrado e do profano, explicitadas nas seguintes palavras de Roger Caillois, desta vez retiradas de *O homem e o sagrado*: «As suas relações mútuas [do sagrado e do profano] devem ser severamente regulamentadas. Tal é precisamente a função dos ritos. Uns, de carácter positivo, servem para transmudar a natureza do profano ou do sagrado, segundo as necessidades da sociedade; os outros, de carácter negativo, têm, ao invés, a finalidade de os manter a ambos no seu ser respectivo» (Caillois, 1950, p. 23). O rito encontra-se então na fronteira entre o sagrado e o profano, mediando os dois universos⁴. Um pouco mais à frente, na mesma página, os diferentes tipos de mediação são tornados ainda mais explícitos: num primeiro caso temos os ritos, de consagração ou de expiação, que «asseguram o vaivém entre os dois domínios», diferenciando-se apenas pelo sentido deste vaivém; no segundo as proibições ou *tabus*, que «elevam entre eles a não menos indispensável barreira que (...) os protege da catástrofe» (idem, ibidem). Salvas as devidas distâncias, trata-se de uma versão muito mais cosmogónica daquilo que Goffman descreve ao falar de «regras de irrelevância» (que mantêm o mundo exterior afastado) e de «regras de transformação» (que promovem a continuidade entre dois mundos).

Por menos relevante que seja no nosso contexto o exame das formas de proibição, já o mesmo não se pode dizer dos diversos tipos de rito. Em sociedades onde a visão do mundo impõe uma organização extremamente

⁴ Esta concepção biface do sagrado começa hoje em dia a ser posta em causa, em especial depois da devastadora crítica de Agamben presente em *Homo sacer: o poder soberano e a vida nua*. Por reveladora que seja a sua análise, não devemos deitar fora o bebé com a água do banho, pois as propostas de Caillois e da antropologia que nele se inspirou continuam a ter a sua pertinência para a compreensão do fenómeno a que hoje chamamos «sagrado», ainda que na origem o termo *sacer* (ou os seus equivalentes)

rígida – as relações de parentesco e as leis que impõem a exogamia serão talvez os casos mais bem documentados –, todo e qualquer acontecimento imprevisto que não caiba no rígido quadro conceptual da realidade (que simultaneamente serve de explicação e de padrão de conduta) ameaça a ordem da sociedade (do cosmos) como um todo. A sociedade arcaica é como uma panela com um constante excesso de pressão, pelo que tudo o que lhe sirva de válvula de escape, desde que possa integrar-se na explicação do mundo existente, é bem vindo. Daí que também essas válvulas tenham lugar em locais e acima de tudo em momentos definidos. O Carnaval mostra bem como sagrado e profano podem confundir-se por ocasião da festa, enquanto se mantém a inversão entre o que é autorizado e o que é interdito. Mas não é sequer necessário recorrer a um exemplo tão extremo. Basta recordar que as festas que acompanham uma colheita restabelecem a ordem no mundo, como se esta, constantemente ameaçada, pudesse ser restaurada anualmente, como se – ao menos nesse aspecto – sociedade e natureza estivessem em continuidade e não em oposição. O jogo – e nem é preciso partilhar da concepção «panludista»⁵ de Huizinga – deve por isso ser entendido como elemento de um ritual, quase sempre equivalente à festa, muitas vezes a ela associado, algumas coincidindo com ela.

Com o advento da modernidade – com tudo o que isso implica tanto a nível individual quanto colectivo – quebram-se as frágeis ligações que davam sentido à existência social. Abandonada também (ou quando muito enfraquecida) a relação entre jogo e sagrado (que concede ao jogo uma função quase supra-social), não desaparece contudo a sua função de coesão. É à escala estritamente humana que se revela algo que nunca deixou de lhe estar associado: a capacidade de promover a sociabilidade. Não negamos o tom categórico desta afirmação, pelo que procedemos à sua justificação. Há que recordar para tal o carácter mimético do jogo e o facto de este estar presente desde muito cedo na vida do indivíduo. Por dar à criança uma primeira imagem do mundo «a sério» em que vive, apresentando com tons suaves

se aplicasse a apenas parte dos domínios agora cobertos por uma definição visivelmente mais lata: o do ser desprovido de outra forma de vida que não a nudez da *zôé*.

⁵ Tal como existe o «panteísmo» (de um Espinosa, por exemplo), tomámos a liberdade de criar um neologismo para resumir numa palavra a tese defendida pelo autor holandês.

exigências que mais tarde lhe serão apresentadas sob outras formas, o jogo é como um átrio onde se descobre como está organizado o edifício social. Mas tanto ou mais importante é a sua artificialidade, atributo que partilha com a própria cultura: «natural», recorde-se, é tanto o antónimo de «artificial» quanto de «cultural». Tal como o jogo, a cultura a que pertencemos é também algo que deve ser aceite como absoluto, apesar da sua enorme variabilidade e arbitrariedade. Participar de um jogo é assim algo mais do que mera diversão ou aprendizagem, pois, no limite, mostra que em tudo pode haver uma dimensão artificial, isto é, de arbitrário, na própria sociedade.

Se na sociedade primitiva esta possibilidade era abafada pela ligação ao sagrado, nos tempos modernos ela depressa se vê debilitada, poucas vezes saindo de uma posição recuada e oculta num cenário em que o primeiro plano é ocupado pela dimensão de diversão (em todas as faixas etárias) e pela de aprendizagem (sobretudo nas crianças). Exagerando um pouco, diríamos que o potencial subversivo do jogo nunca teve oportunidade para manifestar-se: permitido e até incentivado na infância – por, além de aliviar a tarefa dos pais ou educadores, a facilitar em determinados domínios educativos –, o jogo é apenas tolerado logo que se ultrapassa determinado limiar etário – e só quando se acredita que restitui o equilíbrio de que falava McLuhan, ou quando se crê que favorece a sociabilidade⁶. Daí à desvalorização da própria actividade lúdica a distância é ainda considerável – há ainda que contar com a intromissão de factores económicos, éticos e mesmo religiosos –, mas o passo fundamental começa aqui.

Uma explicação mais «fina» pode ser dada se regressarmos às categorias de Caillois, retirando porém conclusões não explícitas na letra do texto. É contudo o próprio Caillois o responsável por um capítulo onde se pode ler uma explicação daquilo a que o próprio chama a «delegação». Para o autor, a chave para a sua compreensão é encará-la como «uma forma degradada da *mimicry*», afinal a única que pode «prosperar num mundo presidido pelos

⁶ Por alguma razão os jogos considerados adequados para os adultos são os chamados «jogos de sociedade». Há alguns anos, devido ao estímulo do bem conhecido *Trivial Pursuit*, viveram um período alto; hoje em dia aparentam estar de novo em queda, apesar dos recorrentes espasmos na época natalícia.

princípios do mérito e da sorte» (Caillois, 1958, p. 143), isto é, do *agôn* e da *alea*⁷. Segundo a explicação de Caillois, as próprias características destas duas categorias (e das sociedades onde elas dominam) promovem uma divisão entre uma minoria de indivíduos que triunfa e a grande maioria que pouco mais pode fazer além de aspirar às posições e aos privilégios que delas decorrem, sejam essas e estes duradouros ou efêmeros, resultantes do mérito ou da simples boa fortuna. Explicação interessante, ainda que não seja totalmente neutra de um ponto de vista ideológico⁸, mas que merece alguns ajustes. É certo que «cada indivíduo deseja ser o primeiro», e que, não o podendo, acede a ser vencedor «por interposta pessoa (...) sem esforço nem risco de fracasso» (idem, p. 142); mas não ficará por explicar por que razão não prefere a maioria dos indivíduos renunciar a tão grande competitividade, abdicando dessa persistente aspiração? Talvez se possa antes dizer que não é só de um «impulso individual», de baixo para cima, que se trata. A complementá-lo (se não mesmo a condicioná-lo), um movimento «de cima para baixo», que desvaloriza progressivamente todas as manifestações da *mimicry*, afinal aquelas onde à racionalidade do mérito ou à aceitação incontestada aos resultados da sorte se sobrepõe a potencial igualdade de acesso a todas as posições, mesmo que fictícia e pontual.

Para o nosso objectivo, a constatação de Caillois deixa contudo um «vazio» que talvez possa ser preenchido se se proceder à afinação do conceito de *mimicry*, que acreditamos manifestar-se de três formas. Teremos assim primeiro que tudo uma *mimicry* em estado puro, que é aquela que pode ser encontrada na generalidade das sociedades primitivas (e ainda nas nossas, nas ilustrações que o autor dá dessa categoria). Como acabámos de verificar, o princípio continua a fazer-se sentir mesmo em situações não estritamente lúdicas – é justamente isso que autoriza o seu «transporte» para o fenómeno da delegação. Mas nesta convirá distinguir entre dois casos, mesmo que difusamente distintos. Em primeiro lugar, o fenómeno que Caillois, na

⁷ Cf. as páginas 143 a 152.

⁸ Porque pode ser vista como uma denúncia de uma estrutura social que filtra o acesso aos lugares de topo, como demos já a entender quando mencionámos Debord. Nesse sentido, existirá entre as sociedades arcaicas e as modernas muito mais uma diferença de método do que de estrutura, diferença essa que de facto é reproduzida nos tipos dominantes de jogo.

peugada de Huizinga, procura pôr em evidência, a que chamaremos «delegação passiva», e que pode ser reconhecido, ainda que em termos bastante diferentes, na obra de Guy Debord sobre a sociedade do espectáculo e do olhar, e também no conhecido ensaio de Edgar Morin sobre as vedetas). Além desta, propomos um termo intermédio, o de «delegação activa», ou, se se preferir, «simulacro».

Não havendo em qualquer dos três casos uma acção sobre o real (se assim fosse não se trataria de jogo), na delegação passiva não está de todo presente qualquer tipo de acção: muito simplesmente, admira-se no ídolo ou da vedeta a posição e as qualidades que autorizam tal estatuto, sabendo-se ser praticamente impossível igualá-las. É-se um mero espectador dos actos de outrem. O jogo de computador é um dos casos que nos deixa num impasse: é difícil negar que se trata também de um caso de delegação, mas está longe da inércia acima descrita. Mesmo consistindo numa sequência de acções que têm lugar numa esfera ficcional e delimitada, nem por isso deixa de tratar-se de acções deveras efectuadas. Isto é, há um indivíduo que age, mas que para executar essas mesmas acções tem de ser reduzido a uma entidade, também ficcional, que se limita a representar. Esta espécie de terceiro incluído é permitida por algo que é claramente típico da experiência contemporânea: o eclipse do corpo enquanto elemento outrora privilegiado da *mimicry* e mesmo de toda a representação⁹. Na segunda e na terceira partes da dissertação, teremos oportunidade de regressar a esse problema, que em diferentes momentos se assoma no percurso que nos propusemos.

Como afirmámos acima, outros factores, quase sempre mais manifestos, se aliaram a este, conduzindo à situação que ambos os autores criticam. O alvo das críticas reside quase sempre na própria sociedade, considerada a grande responsável pelo declínio do jogo. Mas elas não terminam aí: é preciso ir ainda mais longe, desmascarando a própria forma como se deixa que o jogo vá

⁹ O mesmo acontece com a categoria do *agôn*, como pode comprovar-se pelo sucesso dos jogos de desporto (assim como de outros tipos de simulação). Já à *alea* não se pode aplicar este raciocínio: um jogo de azar como a *slot-machine* não se altera significativamente se for simulado num computador; por definição, a *alea* é já promotora da passividade (em particular da passividade corporal) do jogador.

sobrevivendo. Essa sobrevivência enquanto excepção apoia-se em três ilusórios pilares, nem sempre explicitados pelos autores: a infância (com a desculpa utilitarista do seu valor pedagógico), os profissionais, em particular os desportistas (o que remete de novo para o problema da delegação), e ainda o tempo livre. O facto de se tratar de excepções demonstra o quanto se afastaram o «jogo» e o «social». É esse afastamento, aliás, o mais inequívoco sinal da degradação. No primeiro caso, o jogo é empurrado para uma fase propedêutica da vida, inicial e temporária, assumindo-se que a entrada na idade adulta deve ser acompanhada do declínio da prática do jogo; fora das excepções autorizadas, jogar é visto como sinal de infantilidade. No segundo, já discutido acima, abandona-se a participação directa em favor da contemplação e da delegação numa figura que nos limitamos a idolatrar numa relação de identificação passiva. Parece restar o tempo livre, justamente a excepção que cobre as situações remanescentes e que, a confiar em toda uma série de outros autores que se dedicaram ao tema, não traz grande esperança, pois aí a atitude do indivíduo não é mais do que uma versão inautêntica daquilo que o jogo foi outrora. É este último tipo de argumentação que é necessário desconstruir.

O próprio Huizinga, como bom medievalista, parece mostrar alguma nostalgia por essa derradeira época em que o jogo foi entronizado – sendo nesse ponto seguido por bastantes antropólogos ou historiadores que, quando fazem do jogo objecto das suas análises, optam quase invariavelmente por esse período histórico. Caillois, mais moderado – diríamos mesmo que mais moderno –, revela uma preferência pelas sociedades regidas pelo par *agôn/alea*, ainda que partilhe com Huizinga a nostalgia dum tempo em que valor do jogo era muito mais elevado e a actividade lúdica era muito mais generalizada. Em qualquer dos casos, o presente é menosprezado.

Uma curta detenção num outro tipo de abordagem, mais devedora dos métodos e das preocupações da sociologia, e também mais orientado para a análise da época contemporânea¹⁰, permite revelar mais em pormenor as

¹⁰ Por considerarmos que este assunto é mais tangente do que essencial à nossa problemática, não foi nossa preocupação recensear todos os estudos dedicados ao tema, sejam eles «especulativos» ou empíricos. Neste último caso, deve destacar-se a obra *Le loisir et la ville I: loisir et culture*, de Joffre

razões para esta avaliação, que aí é ainda mais negativa e pessimista, do fenómeno do jogo. Independentemente do que possa ser dito no que respeita ao papel social do jogo na época pré-moderna, o que impera é a crença de que ele é hoje algo em decadência, de que qualquer pessoa séria deve abster-se. Recuando o suficiente para se poder observar a paisagem e não apenas os pormenores, encontramos aquela que é com grande segurança a causa quase sempre apontada como a mais decisiva para este processo de «degradação»: a Revolução Industrial. Nas sociedades ocidentais, as alterações técnicas responsáveis pela mecanização do trabalho levaram não só ao descomunal aumento de produtividade que conhecemos mas também à redução do tempo necessário para que as tarefas sejam cumpridas. É bom não esquecer, contudo, que numa primeira fase tal é conseguido à custa de uma alteração radical nos hábitos de trabalho. Para aqueles que antes seguiam os ritmos agrários, o que permitia uma vivência «lenta» do tempo, impôs-se uma brutal aceleração do ritmo de trabalho. Se antes sobejava tempo (as festas calendarizadas que já referimos são tanto uma forma de organizar o tempo quanto de ocupá-lo), este torna-se subitamente escasso por ter de ser ocupado «utilmente».

É pouco a pouco que uma série de factores concorre para que se verifique uma mudança. As crises de superprodução – que impõem, para que sejam menos recorrentes, o alargamento dos mercados –, assim como as exigências de uma classe cada vez mais consciente do seu papel, fazem com que os produtos se tornem progressivamente mais acessíveis ao grosso da população. O conhecido lema de Henry Ford, segundo o qual cada um dos seus operários devia ter capacidade monetária para adquirir aquilo que produzia, é sinal desta alteração nas prioridades: a produção deixa de fazer sentido sem um consumo que a escoe devidamente. Ao mesmo tempo, a classe que até então podia ser simplesmente apelidada de proletária começa a exigir salários maiores e menos tempo de trabalho. Começam então a verificar-se as condições para que todas as classes possam usufruir de algo que era até então

apanágio dos estratos superiores da população, o ócio¹¹. A libertação do tempo cria as condições propícias, os salários fazem com que elas sejam efectivadas: um aumento do nível de vida cria, se não novas necessidades (na estrita acepção da palavra), pelo menos novos *slots* vazios – de tempo, de consumo e aquisição, etc. – que tem de ser preenchidos.

O processo ganha ímpeto com outros factores que intervêm num período mais recente e que seriam demasiados para dar uma descrição exaustiva. Recordamos um deles e a sua consequência mais visível: o tempo de escolaridade aumenta, o que cria uma camada social radicalmente nova que, dotada de um cada vez maior poder de compra ao mesmo tempo que se retarda ainda mais a sua integração na população activa, ganha um enorme peso económico, social e cultural. Nasce a «juventude» como categoria.

A população ver-se-á então cada vez mais confrontada com um novo «problema»: que fazer com todo este tempo livre e com um salário que agora já ultrapassa o mínimo necessário para a subsistência? Também ele tem de ser consumido, mas de que forma? É este novo tipo de consumo – repetimos: não só, nem sequer principalmente de mercadorias – que preocupa os autores que elegem o lazer como objecto das suas críticas. A esfera cultural é talvez a que maior crescimento tem, pelo menos se a tomarmos na sua acepção mais lata: aproveitar o período de férias para viajar, por exemplo, deve ser tomado como actividade cultural, independentemente do modo como, *de facto*, cada indivíduo ou família aproveita essa viagem.

Mas onde deve começar e/ou acabar esta esfera a que chamamos, um pouco despreocupadamente, cultura? O terreno torna-se subitamente mais fugidio, pois as variáveis quantitativas deixam de ser suficientes. Antes mesmo que tais variáveis possam ser usadas, é necessário entrar em acordo sobre que critérios permitem conferir-lhes um significado. Ou seja, logo que entramos na análise do campo cultural, tudo se torna fugidio, porque dependente de uma decisão acerca daquilo que é ou não digno de figurar

¹¹ Um clássico maior sobre as estratégias de «rentabilização» simbólica deste ócio continua a ser *Theory of the leisure class*, de Thorstein Veblen, que, ainda que datado do final do século passado, influenciou autores como Baudrillard na descrição da «sociedade de consumo». Por outro lado, não devemos confundir o excesso de tempo da época pré-industrial com o ócio, que praticamente atravessa todos os tempos mas não todas as classes.

como «cultural». Por mais que se defenda, como fazia Daniel Bell nos anos 60, que uma significativa faixa da população que praticamente não tinha acesso a todo um acervo cultural tenha passado a tê-lo, e que é indiferente se as classes baixas escolhem divertimentos simplistas e desprovidos de qualquer tipo de valor, mesmo aí teve de haver uma triagem – a velha *krinein* dos gregos –, sob pena de a tudo se poder chamar «cultura».

Um artigo paradigmático, de resto vindo de um dos autores mais lembrados logo que se menciona esse hoje em dia estafado debate sobre a cultura de massas, é «Free time», de Theodor Adorno. O argumento é exactamente aquele que procurámos explicar: o problema, para Adorno, não reside tanto na existência desse tempo livre quanto na sua origem e na forma como é ocupado. Trata-se, segundo o autor, de duas coisas que não podem ser dissociadas. O tempo, para a esmagadora maioria dos indivíduos (para as massas, se se quiser insistir no termo), não foi sempre livre, *tornou-se* livre. Quer isto dizer que ele foi subitamente entregue a classes que não receberam a formação que lhes permitisse saber como ocupá-lo. E como não é só a Natureza que tem horror ao vazio, aceita-se qualquer forma de preenchê-lo, substituindo a sensação de tédio que inevitavelmente surge se não o for.

Nada melhor do que uma brevíssima análise de conteúdo para desmontar um raciocínio que nem por isso deixa de apresentar as suas virtualidades. Estando o artigo organizado em torno de duas grandes constelações semânticas, respectivamente valorizadas positiva ou negativamente, não é difícil verificar como os termos-chave são sucessivamente inseridos num ou noutro dos campos. Primeiro que tudo, pelo modo como o próprio conceito de tempo livre é apresentado: é livre (*free*)¹², mas no sentido de restante (*spare*), tanto que surge também como «*workless time*», isto é, como algo que só tem existência por negação duma outra actividade, essa sim substancial¹³. Na verdade, em nada ele é livre no sentido habitual – sempre que surge a expressão «livre arbítrio», ela ocupa o quase deserto campo oposto que é valorado positivamente –, sendo, muito pelo

¹² Utilizamos a tradução inglesa, incluída na colectânea *The culture industry: Selected essays on mass culture*, Londres, Routledge, 1991. Na tradução surgem por vezes os termos originais.

¹³ Cf. o esplêndido ensaio de Baudrillard intitulado «O resto», presente em *Simulacros e simulação*.

contrário, a própria negação da liberdade. Temos de «matar o tempo», de preenchê-lo para que não reine o aborrecimento¹⁴.

É aqui que o ensaio sucumbe à armadilha narrativa, ao introduzir a inevitável indústria cultural como destinador e anti-herói da situação que pretende descrever. Segundo Adorno, é a ideologia que subjaz a essa indústria cultural a responsável pela perpetuação da ausência de autonomia dos que fazem parte da sociedade de massa. As suas propostas são «falsas», inautênticas e compulsivas. São, além disso, previamente concebidas para que sejam meramente aceites sem questionamento – tudo o que conhecemos da sua crítica à indústria cultural, desta vez dirigido à «indústria do lazer». A finalizar o rol de críticas, mais uma série de termos negativamente carregados que são a conclusão inevitável: toda esta alienação do indivíduo, que consome sem se questionar por que razão o faz (Adorno dá como exemplo o apanhar banhos de sol)¹⁵, perpetua a apatia política e um certo desespero sem objecto. Uma vez que falta às massas a *Bildung* que lhes permite desfrutar da cultura, tudo o que consomem não é mais do que uma forma de recuperar as forças para o trabalho a que inevitavelmente regressa; na pior das hipóteses, o lazer é ainda um prolongamento da actividade produtiva (ou da inseparável parilha produção/consumo), uma espécie de treino permanente. Interessante e mesmo pregnante a muitos níveis, a análise de Adorno peca por algum simplismo, não sendo a isso alheio o facto de pouco mais ser do que uma transposição da tese enunciada por si e por Max Horkheimer em *Dialektik der Aufklärung*. E peca acima de tudo por, presa do conceito de «massa», desprezar o indivíduo enquanto tal. O que diz pode ser verdade dum ponto de vista macrossocial, mas deixa em branco tudo o que diga respeito à relação entre o indivíduo e as actividades a que se dedica, quantas vezes desligadas de qualquer função no contexto social.

¹⁴ O conceito ocorre repetidamente como «*tedium*», «*dullness*», ou «*boredom*». A célebre expressão francesa «*ennui*» surge também, sendo aí associada a Baudelaire ou a Schopenhauer. Neste último caso é contudo valorizada positivamente, porque nestes autores corresponde a uma consciência aguda da própria vacuidade dos tempos modernos. Como Peter Brook, deveremos dizer que «O diabo é o aborrecimento»?

¹⁵ Não é demais referir a oposição que Hannah Arendt faz entre «consumo» e «uso»: o primeiro está ligado ao processo vital, e é portanto algo que se esgota sem que seja possível dar por esgotada a própria actividade; só o último permite que se comece a tomar consciência do valor das práticas e dos objectos.

À sombra da teoria crítica da Escola de Frankfurt, ainda que demarcando-se de uma eventual filiação nesta corrente, um autor contemporâneo empenhado, não unicamente em demonstrar a redução do jogo ao lazer, mas acima de tudo em denunciá-la, é Jacques Ellul. Autor de diversas obras, algumas sobre a técnica, mas quase todas atravessadas por uma visão simultaneamente marxista e cristã, é em *Le bluff technologique* que o jogo – nomeadamente o informático – é abordado mais de perto. Aparentemente em conformidade com tendência acima mencionada, que procura advertir para a contemporânea desvalorização do jogo, Ellul vai muito mais longe nas suas críticas – diríamos mesmo que longe demais. A sua concepção muito particular de jogo faz com que este seja reduzido – em qualquer tempo e lugar, e não só na sociedade contemporânea – à categoria de distração [*divertissement*], uma ideia que vai buscar a Pascal¹⁶. Para dar à sua visão muito peculiar um maior grau de autoridade, não hesita em recorrer a uma panóplia de citações do matemático-filósofo, todas elas devedoras duma interpretação da distração como algo só superficialmente desejável, pois, se afasta o homem da tristeza, afasta-o também da função indispensável dessa tristeza, que conduz o homem à seu verdadeiro destino: a reflexão. Melancolia e reflexão surgem assim como quase coincidentes, e tudo o que nos afaste da primeira estará a privar-nos da última.

Optar por Pascal como autor-fetiche faz com que Ellul tenha uma interpretação muito idiossincrática dos nossos autores-chave, em particular Huizinga. Onde este vê no jogo algo onnipresente, gerador de todas as actividades sociais, Ellul prefere alegar que é de facto «indispensável ao homem, mas» somente na condição de ser «raro e jogado em grupo» (Ellul, 1988, p. 423), como se este de facto pudesse reduzir-se aos rituais e festas realizados em datas precisas do calendário. No fundo, a sua positividade reduzir-se-ia ao papel de formador de crianças, ou (pois há quem pertença a

¹⁶ Optámos, por uma questão de fidelidade tanto ao texto quanto a Pascal, por utilizar o termo «distração» em vez do – mais literal – de «diversão». É uma subtil mas relevante diferença semântica que faz com que Ellul afirme, na pág. 421, que «*la guerre, l'algèbre, sont pour Pascal des divertissements, on voit que nous sommes loin de l'amusement*». A nossa sugestão de tradução é a seguinte: «a guerra e a álgebra são para Pascal *distrações*, pelo que estamos aqui longe da *diversão*» (Ellul, 1988, p. 421, ênfase nossa).

uma estirpe que sabe evitar os inconvenientes da distração) às ocupações ociosas de aristocratas. Não espanta assim que os modelos de comparação sejam as sociedades arcaica e grega, tomadas como modelos positivos, e a romana, similar à nossa pela sua decadência, consumada pela perversa disseminação dessa actividade improdutiva que ameaça tornar-se a dominante¹⁷. Para poder argumentar em favor desta decadência, Ellul não hesita em mesclar categorias que Caillois claramente distinguira. É assim que passa, quase sem pestanejar, da lotaria para os jogos de vídeo, e destes à passividade do espectador de televisão.

É difícil deixar de concordar com Ellul quando este afirma que o jogo contemporâneo é um fenómeno novo, que não pode ser interpretado simplesmente a partir da função que tinha nas sociedades tradicionais; pode mesmo concordar-se com a ideia segundo a qual o jogo e a sua disseminação são reflexos de algo como uma sociedade do espectáculo – daí o termos feito uma referência, ainda que breve, a Debord –, mas não é possível aceitar as premissas que, autorizam Ellul a chegar a conclusões similares. Uma das mais criticáveis, tanto mais quanto se trata de um pressuposto não explícito, é a de que o mal reside na «democratização» do jogo, como se ele fosse inofensivo (ou mesmo desejável) enquanto algumas das suas manifestações, como os jogos a dinheiro, permanecem um apanágio das classes dominantes, tornando-se subitamente algo a evitar quando alargada – e por isso acessível – a todos¹⁸. Não que Ellul seja partidário da manutenção de privilégios de classe: a sua intenção é antes a de denunciar uma espécie de conspiração em que a classe dominante tivesse descoberto uma forma de manter o resto da população apática, distraída – aqui se vê a importância da expressão pascaliana – das questões decisivas para a sua vida. Mesmo deixando de lado esta versão muito idiossincrática duma teoria apocalíptica, é de duvidar que a abordagem de

¹⁷ Por mais que Ellul procure demarcar-se de uma «moral ascética do trabalho», não deixa por isso de ser partidário desta, talvez de forma ainda mais acentuada, como pode ser comprovado pela admiração pelo puritanismo extremo de Pascal.

¹⁸ É por isso que, apesar de decadente, Roma ainda apresenta algumas vantagens relativamente à nossa sociedade, pois «esses jogos eram reservados aos poucos cidadãos livres, que em princípio não trabalhavam e ocupavam o seu tempo com distrações» (Ellul, 1988, p. 423).

Ellul seja tão verosímil quanto outras, como a de Debord ou mesmo da Escola de Frankfurt.

É nesse cenário apresentado por Ellul que o jogo de computador se apresenta como o coroar de tal ilusão colectiva, aparentemente por este aliar a obsessão do jogo (qualquer que ele seja) à «hipnose colectiva» proporcionada pela televisão (e, presume-se, por qualquer outro meio audiovisual).

Tanto ou mais grave é ainda confundir as intenções dos produtores (fazer lucro, naturalmente, mas quem o põe em causa?) com a atitude do jogador. Só isso pode explicar que este tipo de jogo não tenha «nada de lúdico, nem de sonho, nem de diversão [*amusement*]» (idem, p. 425). Se quanto ao lúdico preferimos calar-nos (dada a equivocidade da palavra), se quanto ao sonho julgamos tratar-se de um exagero (o jogo exige que se tenha os pés bem assentes na terra, a fazer fé no que nos dizem Huizinga e Goffman), quem pode negar que o jogo proporciona diversão? Pode sem dúvida ser uma diversão conseguida à custa de uma enorme pressão, como se pode ler numa passagem de *O segundo eu*, de Sherry Turkle, onde se descreve o comportamento de uma jovem numa sala de *arcade*¹⁹, mas nem por isso deixa de ser uma diversão.

Contra uma perspectiva tão tacanha, a única atitude razoável é proceder a uma análise o mais detalhada possível das variáveis que determinam, hoje, o que é o jogo e as suas diferentes manifestações, e em particular o modo como o indivíduo o experiencia. Antes de avançar para ela, façamos os possíveis por não olvidar a advertência de Pierre Lévy, que assenta como uma luva em críticas como a de Jacques Ellul, e que é expressa nos seguintes termos: «O cúmulo da cegueira atinge-se logo que as antigas técnicas são declaradas parte da cultura e impregnadas de valores ao mesmo tempo que as novas são denunciadas como bárbaras e contrárias à vida. Aquele que condena a informática jamais pensaria em criticar a imprensa e muito menos a escrita.

¹⁹ Citamo-la: «A rapariga está curvada sobre o teclado. Quando a tensão abranda momentaneamente, levanta a cabeça e diz: ‘Odeio este jogo’. E, quando o jogo termina, esfrega as mãos queixando-se de que lhe doem os dedos. Apesar de tudo isto, joga diariamente ‘para me manter em forma’. Não alega nem manifesta qualquer espécie de prazer simples. É-se levado a dizer que ela está mais ‘possuída’ pelo jogo do que a desfrutá-lo» (Turkle, 1984, p. 57). Mau grado a conclusão precipitada que poderia retirar-se ao

Acontece que a imprensa e a escrita (que também são técnicas!) *constituem-no* demasiado para que sonhe em considerá-las estranhas». (Lévy, 1990, pp. 15-16). Todos os apocalípticos precipitados fariam bem em lê-la.

ler apenas este excerto, Sherry Turkle procura logo de seguida desvalorizar o mito da viciação associada à prática dos videojogos: a diversão pode muito bem coexistir com o «poder dominador» do computador.

II

Um novo parceiro electrónico

Mesmo rejeitando a ideia de simbiose, a ideia de Licklider constitui um marco profundo, inspirador, na ainda breve história da IHC. É que, podendo haver interacção sem simbiose, não pode haver simbiose sem interacção. Chegar à simbiose significa dar condições à interacção e por isso o programa de estudos de Licklider para a simbiose foi um autêntico programa de investigação para a interacção.

Graça Simões, *A interacção homem-computador*^{vii}

Arquitectura, cinema, teatro, são saberes cada vez mais invocados e convocados em nome da interface-utilizador, lugar onde se concentra o problema da interacção utilizador--computador.

Graça Simões, *A interacção homem-computador*^{viii}

Entre a visão genérica do jogo e o tema que aqui nos traz interpõe-se um «obstáculo». É aliás o facto de se tratar de um obstáculo que justifica este trabalho – se pouco ou nada tivesse mudado bastaria ter em conta eventuais alterações em determinadas variáveis, admitindo tudo o resto constante; se o computador fosse algo insignificante («imaterial», para continuar a imagem do obstáculo), nada haveria a acrescentar. E ainda que nem tudo tivesse sido dito, bastaria repegar a discussão no preciso ponto em que ela tivesse sido interrompida, sem que nada de realmente novo fosse necessário acrescentar.

Mas algo entretanto ocorreu, como muito bem sabemos. Entre as calculadoras gigantescas – lentas e inoperáveis, segundo os padrões actuais – e as pequenas máquinas que temos na secretária ou que transportamos nas pastas há um mundo. E não esqueçamos os «quase-computadores» que se

ocultam nas máquinas de lavar, nos gravadores de vídeo e, como não podia deixar de ser, nas consolas de videojogos. Não é este o lugar adequado para fazer uma história exaustiva do computador, mas há um aspecto dessa evolução (que toca simultaneamente os campos técnico e social) que deve ser pelo menos aflorado.

Desde cedo se colocou o problema de como ditar ordens à máquina e de receber e interpretar os resultados. Enquanto o número de computadores existentes (e, como é natural, de operadores) se manteve extremamente baixo, não se tratava de uma questão prioritária, o que não quer dizer que não tivessem já de ser encontradas soluções. Sem ordens (sejam programas ou dados), o computador não funciona de todo, sem algo que permita ler os resultados, o funcionamento não tem sentido. A história da evolução das formas de comunicação com o computador (só mais tarde começaram a utilizar-se expressões como «interacção», «diálogo» e «interface»¹) vai sendo a pouco e pouco vulgarizada, e começa já a substituir-se a uma outra, mais clássica, que se limitava a classificar os computadores a partir das «gerações» de processadores e/ou da arquitectura da máquina no seu todo. Esta viragem «comunicacional» (pois o factor mais relevante passa a ser a ligação entre utilizador e computador, em vez de se tomar cada um destes último como uma espécie de mónada), é visível por exemplo na «taxinomia» de John Walker, presidente da Autodesk, uma das mais conhecidas companhias de *software*. Segundo este², em vez de gerações de processadores, deveria preferivelmente falar-se em gerações de interacção.

Nesta perspectiva, a primeira geração de computadores é definida como aquela em que as operações são introduzidas por quadros de comutação. Tais operações exigiam ora um conhecimento profundo da máquina ora uma paciência quase infinita dos operadores: convém não esquecer que muitas das vezes aqueles que tinham um contacto directo com a máquina se limitavam a

¹ Esta última, aliás, começou por ser apenas utilizada no domínio da comunicação entre o computador e os periféricos: ainda se ouve dizer que as impressoras utilizam uma interface paralela e o rato utiliza uma interface série (duas formas de estabelecer a comunicação entre diferentes dispositivos de *hardware*, mesmo que o essencial da informação enviada seja processado pelo *software*).

executar ordens emanadas dos responsáveis pela programação, quase sempre desconhecendo o que tais ordens «significavam» para a máquina.

Desta primeira forma de introdução de dados passa-se, no início dos anos 50, para o processamento sequencial de cartões perfurados. Avanço limitado, contudo significativo. Ainda o incómodo da mediação dum operador humano, agravado pela necessidade de requisitar tempo de utilização (mais do que o estimado sempre que se verificavam erros de programação ou trocas na ordem dos cartões), mas minorado, em contrapartida, por uma forma mais controlável de introdução de dados. O desenvolvimento das linguagens de programação tornará o processo ainda mais «racional(izável)».

A forma como se classificam as linguagens de programação que começavam então a surgir permite ainda uma outra analogia. Num certo sentido, pode dizer-se que o processamento sequencial, ou *batch processing*, é ainda uma operação de «baixo nível». Uma linguagem de nível zero equivale ao chamado código-máquina: fazer um programa nesta linguagem implica muitas vezes ter um conhecimento, mesmo que moderado, da própria arquitectura do computador. Logo acima da linguagem-máquina, temos o chamado *assembler* (na verdade *assemblers*, pois existe um para cada processador, o mesmo acontecendo com o código-máquina). Ao traduzir uma combinação de números que alteram o estado do computador (memórias, *outputs*, etc.) por uma mnemónica que evoca o tipo de alteração efectuado demos um passo, ainda que mínimo, no sentido da simplificação do seu uso.

As linguagens de programação são a este respeito exemplares, pelo que aprofundamos um pouco mais o exemplo. Entre a quase ininteligibilidade de uma sequência de dígitos e um esquema ainda esotérico como «*ld a, (hl)*»³, a diferença é nula para a máquina (que aliás nada mais recebe além de números), mas enorme para qualquer aspirante a programador. Caminhar no sentido de linguagens de nível mais elevado é nem mais nem menos do que torná-las

² Seguimos a discussão do seu memorando à Autodesk intitulado «Through the looking glass», que cresceu até tomar a forma de um livro com o mesmo nome, tal como é feita por Howard Rheingold em *Realidade virtual* (Lisboa, Vega, 1997).

³ Apenas para os mais curiosos, trata-se de uma mnemónica do quase obsoleto processador Z80 que significa «atribuir ao registo A o valor que se encontra no endereço de memória indicado pelo par de registos HL». O seu equivalente em código-máquina é o número 126 (em binário, 01111110).

cada vez mais compreensíveis (porque mais próximas da sintaxe da nossa linguagem)⁴, ou, dito de outra forma, correndo contudo o risco de uma interpretação deturpada, mais humanas.

É também de humanizar o computador – daí a pertinência da analogia – que se trata sempre que surge uma nova forma de interacção com este, ou que se procura aperfeiçoar (simplificar) a interacção, mesmo que não se saia de um determinado paradigma. É por isso que os cartões perfurados, apesar do seu «primitivismo», começam a revelar a possibilidade de um diálogo entre utilizador (então apenas programador) e máquina: falam línguas diferentes, mas esse algo mais que se interpõe entre ele e nós pode agora servir-nos de intérprete⁵.

Um passo fundamental para que a interacção fosse pelo menos merecedora desse nome foi a introdução do teclado (para o *input*) e do ecrã (para o *output*). Se o primeiro era uma inovação mais ou menos inevitável e óbvia, o mesmo não se podia dizer do ecrã, por mais que hoje este nos pareça ser parte inseparável de qualquer computador destinado acima de tudo à interacção com seres humanos⁶. O radar e osciloscópio são os inspiradores directos dos monitores, que só surgirão por volta dos anos 60. Com estes abrem-se possibilidades até aí quase impensáveis: a visualização por computador de modelos matemáticos simulados e o processamento de imagem, duas das utilizações mais comuns hoje em dia, nem sequer existiriam.

⁴ Talvez aqui possa ocorrer um equívoco que nos apressamos a desfazer: não há qualquer relação entre a evolução cronológica das linguagens e o nível destas. O BASIC, linguagem de alto nível, existe aproximadamente desde o início dos anos 60, enquanto o Forth, de médio nível, foi criado por Charles H. Moore na viragem para os anos 70; uma das linguagens hoje em dia dominantes pela sua versatilidade, o C, apresenta em certos aspectos um recuo em compreensibilidade se comparado com o BASIC. Como é natural, a tendência é para que ao longo dos anos as linguagens sejam tornadas mais complexas – foi o que aconteceu com as diferentes gerações de C e do seu descendente mais recente, a linguagem Java –, mas uma linguagem não «sobe» de nível por ter aumentado em complexidade ou número de funções. Ainda outro (e último) esclarecimento: quanto mais especializada uma linguagem, mais elevado costuma ser o seu nível (mesmo que a recíproca não seja necessariamente verdade), e linguagens de menor nível, por estarem mais próximas da «máquina», tendem a ser mais genéricas (*all-purpose*) e mais rápidas, mas também mais dependentes da arquitectura *hardware*.

⁵ Seria sem dúvida interessante verificar como progressivamente se foi incorporando cada um desses elementos (que de início são puramente mediadores) à própria definição de computador, pelo menos para comerciantes e consumidores. Exemplos não faltam: o teclado, o rato, o disco rígido, os leitores de disquetes (mas não as próprias disquetes), etc. A estratégia de concepção e de *marketing* da Apple, ao lançar os primeiros MacIntosh, foi ainda mais longe, ao dissolver deliberadamente as fronteiras entre computador e sistema operativo.

Mas mais importante do que estas potencialidades específicas é o uso generalizado do ecrã como elemento facilitador da interacção. Este mostrou-se desde logo tão importante quanto o aumento da capacidade e rapidez de processamento⁷ para que pudesse passar-se do uso de computador como instrumento ou ferramenta (ainda que desde sempre diferente de todas as outras pela sua universalidade – o facto de poder efectuar um número teoricamente infinito de tarefas⁸) para uma espécie de *diálogo*.

Não vamos fazer um inventário exaustivo das características que autorizam o uso dessa palavra, análoga à de «interacção», mas há que salientar pelo menos duas. Uma é a possibilidade de se receber uma resposta num curto intervalo de tempo e de literalmente reagir a esta (ou de recuar na operação efectuada): o computador deixa de ser um simples processador de cálculos para se tornar numa máquina de testes, o que, sendo teoricamente possível na época dos cartões perfurados, era impraticável. A outra é o facto de o utilizador (só a partir deste momento a palavra começa a ganhar sentido neste contexto) poder conceber a máquina como um auxiliar paciente e incansável, ainda que de início muito caprichoso. Todas as gerações seguintes, ainda regressando à taxinomia de John Walker, procuram minorar essa veleidade do computador: é este que tem de se adaptar ao utilizador, de se elevar à sua inteligência, e não o inverso. O computador só pode ser «democratizado» (usamos a palavra apenas no neutro sentido de «acessível») se não obrigar uma massa de utilizadores «leigos» a descer à categoria da máquina, ainda que tal só seja possível se houver toda uma legião de programadores e *designers* que façam esse trabalho «sujo» em nosso benefício⁹.

⁶ A excepção serve para recordar os servidores, que não necessitam de ecrã porque quase só comunicam com outros computadores.

⁷ Eles próprios indispensáveis para que possa estabelecer-se uma comunicação eficaz entre a unidade central e o ecrã ou outros periféricos.

⁸ Não é este o lugar mais adequado para proceder a uma justificação daquilo que acabou de ser afirmado. Recorde-se contudo o conceito de «máquina universal» de Turing. Qualquer computador, uma vez que funciona a partir de um número finito de estados discretos, pode ser equiparado a uma máquina universal de Turing. Prova disto é o facto de, através do *software*, não só poder simular-se uma destas máquinas, como qualquer outro computador. É possível, actualmente, encontrar na Internet não só programas que imitam máquinas de Turing quanto emuladores de todo o tipo de computadores. Apenas a velocidade de processamento pode ver-se afectada, pelo que se exceptuam tarefas em que o tempo seja crucial.

⁹ Pois a concepção de uma interface-utilizador ou apenas de uma linguagem exige a descida ao «reino inferior» da máquina. Voltaremos a esta questão quando referirmos a diferença entre relação hermenêutica e relação de *embodiment*.

Em qualquer das gerações de interacção que se seguiram, o ecrã continuaria (e continua ainda hoje) a desempenhar um papel fundamental. Por mais que o mesmo John Walker afirme que ele é o último obstáculo a eliminar, pois a interface final seria a imersão num mundo permitida pela chamada realidade virtual, esta não difere do ecrã no elemento essencial: o uso do sentido da visão. Tal não quer dizer que todas as formas visuais de transmitir informação (e de monitorizar a informação enviada e processada) sejam equivalentes no grau de acessibilidade e intuitividade¹⁰. O mesmo para o *input*: introduzir comandos através do teclado exige algum grau de memorização, por mais intuitivos (se possível, próximos da linguagem natural) que sejam os nomes atribuídos a estes e aos respectivos parâmetros; fazê-lo através de menus que cobrem todas as possibilidades constitui um aumento no grau de simplicidade, mas se eles estiverem permanentemente disponíveis e puderem ser seleccionados por um dispositivo indicador em vez de exigirem uma invocação algo esotérica, a tarefa é ainda mais intuitiva e menos sujeita a erros. Falamos obviamente da já onnipresente interface WIMP e dos seus quatro elementos, que a sigla inglesa contrai («Windows, Icons, Mouse, Pull-down menus» ou, em alternativa, «Windows, Icons, Menus, Pointer»).

A imprensa popular e os livros de divulgação depressa se encarregaram de tornar conhecida a história (e, em particular, a narrativa) da concepção desta interface, da criação do rato por Douglas Engelbart aos esforços do Palo Alto Research Center e da Xerox que só viriam a ser rentabilizados pela primeira vez pela Apple. Salientaremos por isso apenas o aspecto que se nos apresenta como o mais relevante: a assim chamada metáfora do escritório ou da secretária (*desktop*)¹¹. Ela começa muito antes da interface WIMP: dada a necessidade de arrumar programas e dados, a solução não podia ser outra senão a de imaginar uma estrutura semelhante a um arquivo, com pastas, fichas dentro de pastas e ainda listas que nos apresentem essa mesma estrutura.

¹⁰ E muito menos que só há acessibilidade enquanto a interacção é mediada visualmente: não está vedado o uso de computadores aos cegos, que aliás beneficiam da sua utilização. Acreditamos contudo que os progressos na concepção de interfaces específicas para as suas necessidades não teriam sido tão notáveis se não tivessem passado por uma mediação «espacial» e «visual».

Daí os «*files*» (a que chamamos «ficheiros» mas que são na verdade «fichas»), os «*folders*» (durante muito tempo «directórios», a pouco e pouco mudando para o preferível «pastas») e outros termos afins. Arborescente na sua forma (ainda nos referimos à «raiz» e à suas ramificações), mas escolhendo como campo semântico privilegiado o universo – mais familiar aos utilizadores – do escritório, carecia contudo do elemento mais determinante: a visualização desses mesmos conceitos. Foi aí que a Xerox e depois a Apple investiram, com os resultados que hoje conhecemos.

Como indica Brenda Laurel em *Computers as theatre*¹², o excessivo apego a uma «metáfora» pode ser até contraproducente. Até mesmo aqueles que conceberam a interface WIMP à imagem de uma secretária tiveram de lhe ser infiéis, pois caso contrário determinadas possibilidades teriam ficado por explorar enquanto outras seriam quase inutilizáveis. Era contudo uma excelente metáfora, dado que simulava um ambiente familiar à maioria dos utilizadores. O que é mais uma prova de que não basta que a capacidade de processamento e os periféricos tornem possível a interacção: é necessário acima de tudo que se trate de uma *boa* interacção¹³. É justamente esse o objectivo do campo de investigação – aplicada, mas nem por isso menos digna – conhecido como Human-Computer Interaction ou HCI (que aqui designaremos pelo seu equivalente em português, Interação Homem-Computador, ou pela sigla original).

O problema essencial consiste então em criar as condições para uma boa interacção. Da psicologia à ergonomia, diversos são os problemas que se

¹¹ A língua portuguesa é de facto traiçoeira, pelo menos neste caso. Entre o *desktop* e os chamados avatares, concepção de interface que muitos pretendem que venha a substituir ou complementar a WIMP, está a diferença entre a secretária (equipamento) e a secretária (funcionária).

¹² Cf., em especial, o capítulo 5 do livro. Muito antes, logo nas páginas de abertura do primeiro capítulo, pode ler-se esta definição do que significa utilizar a interface do MacIntosh: «Alguém que faz algo num ambiente que tem uma vaga semelhança com uma secretária [*desktop*]» (Laurel, 1991, p. 2).

¹³ Isto é, é imperativo que não se não tome uma condição necessária pela condição suficiente. O uso do rato e dos menus de abrir pode ser um excelente conceito, o que não impede que seja mal aplicado. Um exemplo totalmente idiossincrático: tanto em ambiente MacIntosh quanto em ambiente Windows95, a selecção de um comando pode ser feita pela abertura de um menu com o rato, mas no primeiro caso é necessário manter o botão do rato premido até efectuar a escolha (caso contrário o menu «fecha-se»), enquanto no último só é necessário premir o botão para abrir o menu e para confirmar a selecção. Para um adepto do Windows que tenha de recorrer ao sistema concorrente, trata-se de um transtorno desnecessário ou mesmo de um erro de concepção, para um utilizador frequente de MacIntosh, «é mesmo assim».

colocam a uma adequada concretização deste objectivo (por muitas serem também as competências físicas e mentais solicitadas pela utilização do computador), mas quase todas as respostas remetem para uma finalidade comum: a da descoberta daquilo que é intuitivo ao utilizador, no limite (inatingível porque desprovido de sentido, muito mais do que utópico) daquilo que lhe seria inato. Não é por isso de estranhar que esse aumento de amistosidade tenha repousado no privilégio dos sentidos da visão e do tacto (com a audição como auxiliar precioso, em particular graças aos efeitos sonoros), que apelam a aptidões em que o instintivo tem um peso pelo menos igual ao aprendido. O problema, como se verá já de seguida, é que uma mediação sustentada nesses sentidos pode ser por vezes tão complexa quanto a leitura de um texto numa língua estrangeira. Algo que os «bilingues» (neste caso, os *designers* familiarizados com o funcionamento da máquina) tendem muitas vezes a descurar.

O mais relevante para nós (pelas relações com o caso de que nos ocuparemos, mas não só) são as consequências da HCI – em particular para o indivíduo – e não o estudo das suas condições de possibilidade (humanas ou maquínicas) nem das complicações envolvidas na sua concepção. Há uma palavra que esteve durante algum tempo na moda como sinónimo de interface-utilizador que mostra bem o que está aqui em causa. Trata-se de «*shell*», isto é, «concha». Uma interface-utilizador é com efeito uma espécie de concha que envolve (protegendo, mas neste caso apenas dos olhares) o funcionamento interno do computador. Abaixo de um certo nível de complexidade – nomeadamente quando «descemos» à transferência de informação binária entre circuitos – o que temos são apenas caixas negras, das quais é irrelevante saber o que está a ter lugar. Aquilo que qualquer interface faz (mesmo as mais primitivas) é, à maneira das bonecas russas, interpor novas caixas negras – novas conchas – onde elas não estavam presentes. Naturalmente, o utilizador fica liberto para se ocupar apenas daquilo *que* pretende fazer com o computador (e não de *como* pode dar-lhe ordens para que o faça), mas a contrapartida é perder esse conhecimento «interno». Onde ainda era possível alguma transparência cai a opacidade. Também sob este ponto de

vista o computador se mostra uma máquina universal, agora não no sentido da sua polifuncionalidade, mas devido ao facto de poder funcionar simultaneamente – apesar do que parece decorrer daquilo que acabou de ser dito – como algo transparente (a relação amplificadora, de *embodiment*) e como algo opaco, cada vez mais opaco (a relação interpretativa, hermenêutica).

A diferença entre relação amplificadora e relação interpretativa, proposta pela «fenomenologia da técnica» de Don Ihde, traduz, como o próprio admite, não tanto uma oposição radical mas muito mais um largo espectro de cinzentos. Ainda assim, nada esclarece melhor o significado de cada um dos termos do que atentar nos seus pontos terminais, o que Ihde faz ao definir as relações do seguinte modo:

Relação amplificadora: (Homem-Instrumento) -> Mundo

Relação interpretativa: Homem -> (Instrumento-Mundo)

No primeiro caso, o da relação amplificadora, o instrumento «faz corpo» com o homem que o utiliza (daí o termo *embodiment*): aquele é uma extensão do seu organismo (tal como McLuhan defendia) que amplifica determinadas características [*features*] do mundo observado, ao mesmo tempo que coloca outras em segundo plano. Numa ilustração que surge repetidas vezes em *Technics and praxis*, uma sonda dentária permite detectar (sentir) fendas que seriam imperceptíveis sem essa mediação, mas perdem-se simultaneamente outros tipos de informação, por exemplo a relativa à temperatura, que o dedo poderia recolher: a experiência mediada *através* da máquina ou instrumento é assim tanto de amplificação quanto de redução.

Ainda que nunca deixe de verificar-se o processo de amplificação--redução, no segundo caso ele faz-se sentir de outra forma. O instrumento está desta vez diluído no mundo; o sujeito deve interpretar os resultados da sua mediação como se esta conjunção instrumento/mundo fosse um «texto» (o que explica que a relação seja qualificada como «hermenêutica»). De modo algo grosseiro, este segundo tipo de relação corresponde aos casos, também por ele discriminados, da experiência *com* a máquina – não deixando

aqui de ser percebida como instrumento –, ou *entre* as máquinas – sendo neste caso praticamente imperceptível enquanto tal, confundindo-se portanto com o mundo. Neste último caso, de forma similar ao conceito, proposto por Heidegger, de *Zuhandenheit* («dis-ponibilidade» ou «estar-à-mão»)¹⁴, só nos damos conta da artificialidade (e portanto da diferença entre mundo técnico «naturalizado» e o verdadeiro mundo natural) quando o instrumento falha, quando as luzes se apagam ou o electrodoméstico se avaria.

Tendo *Technics and praxis* a data de edição de 1979, seria de esperar que Don Ihde prestasse especial atenção à nova *ratio* amplificação-redução proporcionada pelo uso de computadores. Assim acontece, e o autor dedica-lhe todo um capítulo. Contudo, só com o virar da década os computadores começariam a ser alvo de uma utilização pessoal generalizada. O momento da escrita é por isso o principal impedimento a que essa análise seja mais rica. Ao discriminar três formas de utilização da máquina, depressa deixa para trás as duas primeiras (a experiência *através* da máquina e a experiência *com* a máquina) para se concentrar exclusivamente na experiência *entre* as máquinas: o computador é então analisado na medida em que é um dos constituintes mais determinantes do novo *ambiente* técnico. Não se pretendendo aqui menosprezar essa análise, que revela (muito heggerianamente) a percepção «deslocada» que temos dos objectos técnicos¹⁵, deve conceder-se que ela parte do princípio de que o computador é algo como a electricidade, que não utilizamos directamente ainda que usufruamos dos seus efeitos.

Ora, o mais interessante da análise do próprio Don Ihde – a proposta de um *continuum* de que vai da semitransparência da relação amplificadora à quase total opacidade da relação interpretativa – acaba assim por ser (mesmo que à maneira de um recuo táctico) posto de lado. Tivesse o artigo sido escrito há dez anos ou menos e seria impossível reduzir o papel do computador enquanto tecnologia ao estatuto de «ambiente». Ao tornar-se cada vez mais omnipresente e difuso, ele tem vindo a tornar-se também cada vez mais

¹⁴ Embora este tenha muito mais a ver com a relação amplificadora: o círculo fecha-se.

¹⁵ Pois, como já foi dito, só nos damos conta do seu funcionamento – e, no limite, da sua presença – quando deixam de estar disponíveis para o seu uso normal.

próximo: a analogia com a electricidade tem aqui de ser abandonada, pela simples razão de, como tem vindo a ser explicado, se *interagir* com o computador de uma forma que não é igualada por nenhum outro artefacto técnico. E, como qualquer utilizador pode reconhecer, verifica-se quase sempre um efeito «bola de neve». Exemplo disso é o que ocorre com o processamento de texto, de longe a aplicação mais generalizada: começa-se por utilizar o computador como uma máquina de escrever um pouco mais eficaz, mas poucos serão os casos em que não se descobrem pelo menos algumas funcionalidades que lhe são exclusivas e que acabam muitas vezes por alterar a própria relação à escrita¹⁶.

De forma diferente da electricidade, o computador é então algo que o homem não se limita a desfrutar – por mais que, como foi assinalado logo no início do capítulo, a sua existência e os seus efeitos sejam em muitos casos quase imperceptíveis –, mas que este *utiliza*, empenhando nisso a sua concentração enquanto o faz. É nesta utilização e só nela (pois foi aí que Ihde não ousou avançar) que queremos demorar-nos um pouco, concentrando as nossas atenções no caso mais específico do jogo. Ainda antes dessa restrição, convém notar como a abordagem que toma como ponto de partida as duas formas de relação (amplificadora e interpretativa) se mostra a mais adequada, por mais difícil que seja indicar qual delas é mais determinante. A característica proteica¹⁷ do computador – a sua capacidade de tomar inúmeras aparências – faz com que qualquer das figuras de interacção tenha lugar nos múltiplos papéis que o computador é chamado a desempenhar, umas vezes de modo quase exclusivo, na maioria conjugando-as em diferentes combinações relativas.

É também esse o caso do jogo, se bem que aí as coisas não sejam tão lineares quanto parecem. Mais ainda, talvez comece aí a revelar-se uma outra

¹⁶ O exemplo não se apoia em quaisquer dados objectivos, apenas num conhecimento vagamente empírico de casos bastante próximos, incluindo o de quem escreve estas linhas. Um estudo muito mais exaustivo e rigoroso pode ser encontrado na dissertação de doutoramento de Graça Rocha Simões intitulada *A interacção homem-computador: práticas informatizadas de investigadores em ciências sociais e humanas*. Aproveito aqui para mencionar, agradecendo, a constante influência dessa dissertação em quase todo este capítulo, mesmo que o tratamento da oposição transparência/opacidade siga aqui numa direcção ligeiramente divergente, porventura menos fiel a Don Ihde.

¹⁷ Este revelador adjectivo, que pode ser encontrado na referida dissertação, deve-se a Alan Kay.

figura exclusiva do computador (mas não do jogo), por isso mesmo não tida em conta por Ihde. Sem grande dificuldade, é possível apontar a relação hermenêutica como sendo a dominante. Mesmo no caso de jogos em que a intervenção humana se reduz à rapidez de reflexos, e em que portanto é de toda a conveniência que a máquina seja um prolongamento dos órgãos sensoriais e motores do utilizador, há um objectivo a cumprir, sinais a reconhecer¹⁸ e decisões a tomar – tudo acções que fazem apelo a faculdades interpretativas. À medida que progredimos para géneros mais complexos, a relação hermenêutica impõe-se de modo ainda mais visível. Afinal, quer o computador tenha ou não um papel activo enquanto parceiro ou adversário, por intermédio dele é sempre criado um mundo – basta evocar de novo o que Huizinga ou Caillois dizem sobre o jogo para que a afirmação seja corroborada.

O computador desempenha aí múltiplas funções: é aquilo que dá acesso a esse mundo interior, construindo a sua representação, mas é ao mesmo tempo parte dele. Quer isso dizer que, na experiência com o computador, este não pode nunca ser totalmente neutro, nem mesmo na mais perfeita simulação de realidade virtual. Pergunte-se ao utilizador quem é o responsável pela «manutenção» desse mundo, quem faculta a mediação entre máquina e jogador, e em muitos casos quem é o adversário, e a resposta repete-se: é o computador. De todos os «papéis», o único que parece não poder ser alienado é então o do próprio utilizador. Mas se o computador pode ser parceiro, talvez haja aí uma reciprocidade desde sempre suspeitada, pelo menos desde que começou (irracionalmente) a ver-se nele uma ameaça à exclusividade humana do raciocínio e das emoções. Independentemente de tal receio ser irracional, a verdade é que ele é apenas uma das manifestações de uma outra forma de nos relacionarmos com o computador: o facto de este devolver ao utilizador a sua

¹⁸ Tratar-se-á de uma «semiótica» mais do que elementar ao nível dos significados (construída com base em unidades semânticas simples e pouco numerosas: amigo, inimigo, obstáculo, prémio, espaço neutro, etc.), mas da qual não está ausente toda uma complexidade na construção dos significantes, apelando muitas vezes a todo um fundo sociocultural que orienta a compreensão. Pode haver engenho, mas não há inocência na escolha das cores, formas e movimentos – o que se disse sobre a aspiração à intuitividade da HCI repete-se aqui, salvas as devidas diferenças.

imagem. O jogo, previsivelmente, é uma das ocasiões mais favoráveis para que tal fenómeno ocorra.

A estética de Siegfried Schmidt dá-nos uma analogia que quase se ajusta à que acabámos de enunciar, obrigando contudo a uma ligeira mas relevante correcção: em *Ästhetische Prozesse* define ele a arte (em particular a poesia) como vidro e como espelho. Imagem tanto ou mais interessante quando transportada para o domínio da informática: não foi afinal a óptica que nos deu a palavra «virtual», a falsa imagem que é comum tanto à reflexão dos espelhos quanto à refacção do vidro? Enquanto vidro, a arte (leia-se ao mesmo tempo *o computador*) aponta para uma outra realidade, para um mundo que apenas podemos vislumbrar. Enquanto espelho, reflecte o mundo em que vivemos e, em particular, os objectos mais próximos, onde naturalmente temos de nos incluir.

Quando aplicada à oposição de Ihde, referida acima, esta última surge algo desajustada. Sê-lo-á menos se nos concentrarmos apenas naquilo que Ihde denomina como opacidade. Também o espelho é algo opaco, mas acrescenta uma nova propriedade à mera opacidade «fosca» (que se limita a impedir a visão): deixa ver o que está diante dele, continuando mesmo assim a ocultar o que está para além.

Dado indispensável é então esta propriedade reflexiva do computador, que faz com que nos reencontremos nele. Não somos os primeiros a propor, e muito menos a descobrir, tal atributo. Na verdade, trata-se de uma possibilidade antecipada desde que, no momento em que surgiram os primeiros computadores, começaram a ser designados como «cérebros electrónicos». A imagem mítica do computador que ganha consciência e pretende depor o homem do seu lugar de domínio, cristalizada pelo HAL de *2001: Odisseia no espaço*, foi durante muitos anos o paradigma popular destes objectos técnicos. À medida que se tornaram mais familiares¹⁹ e o receio se revelou infundado, o verdadeiro motivo para essa imagem veio ao de cima. É deste que fala *O segundo eu*, de Sherry Turkle: o facto de projectarmos no computador a nossa própria personalidade, os nossos desejos e apreensões,

que de seguida nos são devolvidos, reflectidos na superfície «espelhada» da máquina com que interagimos.

Onde entra aqui o jogo? Comportará ele a mesma capacidade «reflexiva» de qualquer outro tipo de interacção informática, como o uso de uma folha de cálculo? As próprias características do jogo em tudo apontam para que essa possibilidade seja potenciada. Ao nível da concepção das interfaces, assunto que procurámos destacar neste capítulo, uma prova reside nas propostas de Brenda Laurel constantes em *Computers as theatre*. Padecendo de algumas limitações ao nível da teoria do drama (o autor que domina todo o livro é o milenar mas indispensável Aristóteles), a tese fundamental não perde por isso o seu valor. O que ela afirma é tão simples quanto isto: uma forma possível, talvez a ideal para muitas situações, de conceber uma interface é maximizar as suas potencialidades de executar um conjunto de acções coordenadas²⁰ com o utilizador, tornando a interacção «dramática».

Não havendo aqui lugar para examinar e comentar os pormenores da tese, é imprescindível recordar onde tais possibilidades dramáticas são levadas ao seu cúmulo: justamente nos jogos. Não é sequer preciso ir muito mas longe do que a página 1 de *Computers as theatre*, onde pode ler-se, a propósito do arqui-jogo *Spacewar*, que o que de mais natural se podia conceber num computador ligado a um ecrã seria um jogo. A explicação é simples: ao contrário de um simples gráfico, mesmo que animado, o jogo «representa uma acção na qual os seres humanos podem participar» (Laurel, 1991, p. 1). Mais à frente, uma confirmação: «Os jogos de computador incorporam as noções de personagem e de acção, de *suspense* e de empatia, e ainda outros aspectos da representação dramática» (idem, p. 53).

Fica ainda por provar se há uma relação directa entre esse potencial do computador – em especial dos jogos – para incitar à acção (e representá-la) e a capacidade de actuar como espelho onde, passe a repetição, nos representamos,

¹⁹ E as investigações em Inteligência Artificial começaram a mostrar resultados muito mais modestos do que algumas das mais modestas previsões.

²⁰ Quisemos evitar, tal como a própria Brenda Laurel, quer a escorregadia noção de «interactividade», quer o demasiado limitado conceito de «diálogo».

ou se esta é muito mais incerta e variável. A resposta talvez esteja naquilo que os jogos também têm de variável: os seus diferentes géneros.

Classificação e cartografia

Na Atenas de hoje, os transportes colectivos chamam-se *metaphorai*. Para nos dirigirmos ao emprego ou para regressar a casa, apanha-se uma «metáfora» – um autocarro ou um comboio. As narrativas podem igualmente receber este belo nome: todos os dias, atravessam e organizam os lugares; seleccionam-nos e ligam-nos; fazem frases e itinerários. São percursos de espaços.

Michel de Certeau, *L'invention du quotidien: 1. Arts de faire*^{ix}

A importância crescente da virtualidade nas nossas vidas tende a distorcer a nossa experiência do real de várias maneiras. Uma destas é fazer com que as experiências desnaturalizadas e artificiais pareçam reais. (...) Depois de jogar um jogo-vídeo no qual temos como adversário um programa de computador, o mundo social das MUDs pode também parecer-nos real.

Sherry Turkle, *A vida no ecrã*^x

Alain e Frederic le Diberder, dois autores franceses que fizeram um estudo bastante exaustivo dos videojogos em *Qui a peur des jeux vidéo?*, defendem nesse mesmo livro que, na sequência da banda desenhada e da televisão, esta nova forma de divertimento deve ser encarada como uma «décima arte». Se é indubitável que ela recorre a todo um conjunto (em permanente crescimento) de aquisições vindas daquelas que nos habituámos a chamar «belas artes» – ao nível da imagem, do som, etc. –, hesitamos em dar-lhe esse qualificativo. Hesitamos mesmo em chamar-lhe «arte aplicada», pois a inevitável funcionalização que se verifica nesta última – isto é, o recurso aos princípios estéticos como algo secundário ao serviço de uma função utilitária – é levada

ainda mais longe. A admitir que a estética passa por aqui, fá-lo de modo tangencial.

Essa tangente é contudo um ponto de contacto inquestionável. Tal como na mais pura das artes, os videojogos não escaparam a um processo de divisão em géneros; processo esse que parece estar já inscrito, ao menos grosseiramente, na diversidade das suas origens. A reprodução de jogos que tinham uma existência autónoma antes dos computadores (os de tabuleiro, os das feiras populares), ou a vontade de dar uma dimensão lúdica à simulação de processos físicos – tais são, segundo os autores acima referidos, as fontes de inspiração dos primeiros jogos informatizados antes de se descobrir a sua especificidade – definem já diferentes maneiras de conceber uma utilização lúdica das potencialidades do computador. E o modo como o fazem não se fica pela concepção, pois depressa se revelam também diferentes formas de nele agir (ou diferentes atitudes perante o jogo, para sermos mais precisos), diferentes universos narrativos, quando o jogo os requer, e mesmo diferentes interfaces (tanto no que respeita ao *output* – visual ou outro – do computador, quanto ao *input* do utilizador).

É por isso interessante verificar, dum ponto de vista exclusivamente cronológico, que é nos primórdios que surgem – na maior parte dos casos de maneira ainda bastante incipiente, como seria de esperar – quase todos os grandes géneros. Exagerando um pouco, é como se, nessa era recuada, cada novo jogo fosse ao encontro de uma região ainda não explorada, possuindo uma quase total originalidade (ou pelo menos apresentando-se enquanto tal); logo que todo o «reino» foi «cartografado», a originalidade quase se esgotou, apenas restando pequenas áreas que a pouco e pouco vão sendo adicionadas à *terra cognita*. É assim que, num período inferior a duas décadas, surge o primeiro *shoot them up*, a primeira aventura (de texto), o primeiro jogo de perícia, etc.¹ Devemos por isso reconhecer que, ainda que a originalidade continuasse pontualmente a ter os seus momentos de glória, as inovações passassem a ser cada vez mais específicas. Retomando a imagem do território,

¹ Se nomes forem precisos, ei-los: o primeiríssimo *shoot them up* foi *Spacewar*, *Hammurabi* (ou *Kingdom*) foi o primeiro jogo de estratégia, com *Hunt the Wumpus* a inaugurar uma variante mais próxima do *wargame*, e *Adventure*, como o próprio nome indica, a primeira aventura de texto.

é como se este já tivesse sido cartografado a uma escala grosseira, mas ainda faltasse um reconhecimento mais minucioso do terreno e das suas particularidades ou potencialidades. Damos dois exemplos: os jogos de *scrolling*, tanto horizontal quanto vertical, não constituem uma categoria à parte, antes sendo variantes dos jogos de tiros ou *shoot them ups*. O mesmo pode afirmar-se daquele que pode ser, sem qualquer receio, considerado o mais famoso jogo de sempre: *Tetris*. Por maior que seja a sua originalidade (depressa confirmada por uma legião de imitações e variantes), será inapropriado dizer que inaugurou uma nova categoria, pois enquadra-se, sem qualquer lugar para controvérsia, nos jogos de habilidade ou perícia, de que os antecedentes remotos são, entre outros, *Pong*² e *Q*Bert*.

O que foi dito até aqui parece apontar para uma taxinomia rígida, como se se tomassem os géneros (e o critério que permitiria determinar a pertença a cada um deles) como algo fixo e imutável, determinado *a priori*, anterior a qualquer instância concreta de jogo. Não haveria assim lugar para uma verdadeira originalidade, mas apenas a descoberta (quase platónica) de uma essência, e mesmo admitindo a possibilidade de combinar géneros, estes não passariam de híbridos. É aí que a imagem «geográfica» começa a falhar, ainda que ela possa ser recuperada, como veremos ao discutir mais a fundo o livro dos Diberder.

Convém por isso anteceder a discussão relativa aos géneros com um esclarecimento. Para abordar este conceito, devemos de preferência encará-lo como uma noção «não metafísica», isto é, não dependente de categorias fixas e *a priori*, mas sim de práticas que o formam e alteram continuamente. O género é aquilo que se faz (melhor, que se fez) dele³. Nunca é um ponto de partida absoluto, mas sempre um ponto de chegada que, eventualmente, pode dar

² *Pong* pode também ser considerado um antepassado dos jogos de desporto. Quanto a *Tetris*, a sua aparente originalidade faz esquecer o facto de ter sido inspirado num quebra-cabeças geométrico, chamado «pentominó», cuja origem remonta pelo menos à Antiga Roma.

³ Os estudos literários foram desde sempre o local por excelência tanto do uso e abuso do conceito de género quanto da sua desconstrução. Subscrevemos por isso, tendo o cuidado de não a seguir cegamente, a seguinte definição de Jean-Marie Scheffer no artigo «Du texte au genre»: «Sendo a literatura por definição institucional, a genericidade pode perfeitamente ser explicada por um jogo de repetições, de imitações, de empréstimos, etc., dum texto relativamente a outro, ou a outros, pelo que o postulado tão 'potente' quanto o de uma estrutura ou matriz de competência se revela perfeitamente supérfluo» (in AAVV, org. por Gérard Genette e Tzvetan Todorov, *Théorie des genres*, p. 186).

origem a novas partidas. Não faltarão contudo oportunidades para ilustrar a seguinte alegação, aparentemente contrariando o que acabou de ser afirmado: que o peculiar percurso evolutivo dos videojogos leva a que as classificações mais minuciosas que encontrámos se aproximem, com as devidas adaptações, da estratégia seguida por Northrop Frye em *Anatomy of criticism* (de resto, mais devedora do conceito de tipo do que do de género).

Explicamo-lo desde já. A ideia mais produtiva, tanto no que respeita aos jogos quanto a qualquer outra forma de expressão, é aquela que diz que os géneros são algo que emerge de práticas, algo que, por um processo de selecção (natural ou artificial), dá origem a formas palpáveis que encontram uma estabilidade por vezes bastante duradoura, não cessando contudo de se interpenetrar e miscigenar. Entre a equiprobabilidade caótica (que seria a inexistência de géneros) e a total determinação dos tipos fixos, o género é algo maleável, que todavia sofre um processo de estabilização (à tentação em dizer «cristalização» sobrepõe-se a inconsistência da imagem, de novo demasiado rígida). O interessante no caso dos videojogos é o facto de essa estabilidade decorrer (pelo menos a sua história para isso aponta) de possibilidades que prematuramente vieram à tona, como se antes das práticas e das instâncias concretas existissem já potencialidades anteriores a determiná-las, por mais que o decorrer do tempo mostrasse como poderiam ser combinadas e quase confundidas. É desse nível mais profundo que se esconde sob cada género que tratam os autores que aqui apresentaremos.

Para evitar que apenas uma de duas perspectivas, quase contraditórias entre si, anule a outra, a abordagem tem então de ser algo foucaultiana, pois é na estratégia investigativa deste autor que se procura conciliar e expor a interpenetração entre o universo de possibilidades inscritas em determinado dispositivo – outro conceito foucaultiano – e a utilização que se faz de tais possibilidades (ou, mais concretamente, de parte destas). Daremos por isso ao conceito de género um estatuto similar àquilo que este autor procura definir como o posicionamento, num determinado lapso temporal, de uma instituição social no campo de relações de força que partilha com as suas homólogas. Expliquemo-lo: não se pode definir o que é e para que serve uma instituição

sem compreender as interdependências com todas as outras (pois nada resiste à mutabilidade); o mesmo acontece com os géneros, cuja fixidez é sempre temporária, apesar de nunca se afastarem demasiado de algumas linhas de força. Vejamo-lo a partir de um exemplo, retirado de *A ordem do discurso*. Aí pode ler-se que «a partir do século XVII, por exemplo, para que uma proposição fosse ‘botânica’ era preciso que ela dissesse respeito à estrutura visível da planta, ao sistema das suas semelhanças próximas ou longínquas ou à mecânica dos seus fluidos (e essa proposição já não podia conservar, como ainda era o caso no século XVI, os seus valores simbólicos, ou o conjunto das virtudes ou propriedades que lhe eram atribuídas na antiguidade)» (Foucault, 1970, pp. 25-26). Sob esta afirmação aparentemente tão simples, o que Foucault pretende mostrar é que nada é definitivamente estável, por mais que consiga resistir às grandes mudanças durante longos períodos de tempo. Mas, acrescentaríamos nós, nada há que sofra, de um momento para o outro, deslocamentos demasiado radicais sem perder por completo a sua identidade.

O objectivo é sem dúvida distinto, pois a preocupação primeira de Foucault não é fazer uma classificação taxinómica das formas que tomam essas instituições em cada período histórico – aquilo mais se aproxima do nosso objectivo no presente capítulo –, e sim averiguar o que faz com que cada instituição seja aquilo que é em determinado momento, o seu papel na perpetuação dessa estrutura de poder e o que provoca a passagem para uma outra configuração. Para atenuar esta assumida infidelidade ao autor, podemos desde já adiantar que algo da sua intenção está presente no derradeiro capítulo, onde se discutirá o conceito que Foucault tem em mente quando procura dar inteligibilidade às relações de poder *nas* e *entre as* referidas instituições, o de controlo. O nosso contexto e os nossos objectivos são neste momento algo diferentes, à sua maneira mais modestos e «utilitaristas», o que faz com que devamos ter ainda em conta uma outra abordagem e um outro conceito, o de «contrato de leitura».

Este interessa-nos na medida em que, independentemente do estatuto do conceito de género (fixo ou mutável, «essência» ou «circunstância», embora, como é de esperar, prefiramos as segundas opções), mostra como não há

tábuas rasas. Entre autor e leitor (seja qualquer deles «empírico» ou «modelo»), estabelece-se inevitavelmente um acordo tácito – quantas vezes pleno de armadilhas e cláusulas vazias ou que ficarão por cumprir – que condiciona a leitura tanto quanto antes terá condicionado a própria escrita. Quantos livros não ostentam no título ou no subtítulo a palavra «romance» ou a expressão «... e outros contos», e quantos não cumprem o mesmo objectivo recorrendo a algum artifício mais subtil, como a pertença a determinada colecção ou editora? Partir para um livro que se sabe ser um romance implica uma atitude diferente daquela que se teria caso se tratasse de um livro de contos, quanto mais não seja porque determinados leitores os consideram inadequados para determinadas ocasiões (se o tempo disponível é escasso e entrecortado, por exemplo, o romance será uma má escolha). O que é mais ou menos óbvio no caso do leitor nem por isso deixa de aplicar-se ao próprio autor, que escolheu expressar-se, por hipótese, através de uma novela policial. As provocações ou «partidas» que se fazem ao leitor não teriam sequer lugar se assim não fosse: quando Umberto Eco⁴ transporta o enredo de uma novela policial para a Idade Média sem o avisar, espera-se que o leitor descubra o piscar de olhos que imperceptivelmente lhe foi feito.

Tendo em conta a forma como é aqui encarada a noção de género – da sua lenta mutabilidade à função prescritiva que a assimila a um contrato –, o trabalho está de certa forma facilitado, pois essas exigências são praticamente satisfeitas por uma classificação já existente: justamente aquela de que os produtores de *software* e, acima de tudo, as revistas dedicadas ao tema se servem. Para não destoar do indicado logo no início do capítulo, tal classificação radica justamente nessas primeiras distinções que viriam a determinar o percurso que os videojogos tomaram. Afinal, ela acaba por ser essencial às próprias regras do mercado. Quem adquire um jogo quer saber aquilo com que pode contar, e quem produz e vende dirige-se a um público algo flutuante, mas com uma parcela bastante significativa de fiéis a um determinado tipo de jogos. A divisão em géneros serve então, primeiro que tudo, funções bastante prosaicas. Ao enquadrarem um projecto num género

⁴ Exemplo inevitável: Eco não só teoriza sobre estas questões como as põe «descaradamente» em prática

bem definido, os programadores sabem aquilo que devem produzir, os responsáveis das editoras sabem a que parcela de mercado estão a dirigir-se (para além de isso influenciar decisões a jusante, por exemplo na forma como o produto será promovido: não é aconselhável lançar num curto intervalo de tempo demasiados produtos dirigidos à mesma fatia de potenciais compradores), e os consumidores podem mais facilmente reduzir o universo de escolha a uma pequena percentagem dos jogos à sua disposição. Não esqueçamos ainda que, logo que surge um jogo aparentemente não classificável pela sua originalidade – um grande chamariz para atrair compradores, além de permitir a renovação deste «microuniverso» lúdico – depressa é encontrada para ele uma nova categoria (ou, caso mais comum, este é encaixado numa categoria já existente), e depressa esse título é seguido por uma legião mais ou menos extensa de «clones» que nunca se libertarão do estigma de serem adaptações mais ou menos bem sucedidas, mais ou menos «originais», do jogo que lhes serviu de inspiração.

Relativamente ao «contrato de leitura» específico dos videojogos, deve ainda alertar-se para uma pequena mas importante *nuance* que, a não ser mencionada, poderia levar a uma transposição irreflectida do conceito de género tal como ele serve a outros domínios, redundando num indesejável equívoco. Como se depreende daquilo que já dissemos, são diversas as componentes do género. Contudo, no cinema e, em menor grau, na literatura, a temática, isto é, o universo diegético, parece ser a componente mais determinante. No cinema, por exemplo, assistir a um filme de *gangsters* implica seguir uma narrativa que não só partilha uma estrutura similar à de outras instâncias do mesmo género (e que se prolonga, de resto, no tratamento formal), mas que além disso está localizada temporal e espacialmente – no exemplo dado, os E. U. A. dos anos 20/30 – e possui um espectro de personagens que é também facilmente identificável para quem conhece as convenções do género⁵. É assim que se torna inevitável dizer, quando ocorre uma violação dessas convenções mais ou menos fluidas, que se trata de «um

nas suas obras de ficção.

⁵ Sublinhamos mais uma vez que estas condicionantes não têm um carácter imperativo, funcionando contudo como indicadores que enquadram a narrativa num determinado padrão.

filme de *gangsters*, mas que decorre nos anos 80», de «um filme de *gangsters*, mas onde a heroína e a vilã são mulheres e não homens», ou mesmo de «uma paródia aos filmes de *gangsters*». O que, longe de invalidar o que foi dito, só confirma que a temática (assim como as personagens) é parte fundamental das convenções genéricas.

No caso dos jogos de computador, mau grado a simplicidade – para não dizer o simplismo – das personagens e das situações que desencadeiam a narrativa, o tema encontra-se numa relação muito mais frouxa com o género. Não se pode dizer que sejam totalmente independentes deste, como bem atesta o caso dos *shoot them ups*, de início quase sempre situados num cenário espacial ou de ficção científica, mas tal tendência nunca foi tão forte que se tornasse numa convenção, e muito menos numa obrigação. A prová-lo, o facto de depressa terem exportado as suas características mais identificadoras para outros cenários. Exemplo ainda mais flagrante são os jogos de plataformas, durante muitos anos um dos géneros mais representativos, que serviram como veículo para uma multiplicidade de cenários, mesmo que muitas vezes irrealistas pela própria condicionante da «plataforma» (cf. figuras 13, 20, 22 e 24, entre outras). O reduzido grau de complexidade narrativa pode de resto ser um dos motivos por trás desta maior independência do tema: ao haver poucas possibilidades de inovar meia dúzia de situações canónicas⁶ – ou pouca vontade, por excesso de cautela por parte dos editores –, é apenas na novidade do tema que se investe. Além disso, à excepção de jogos com uma clientela-alvo mais adulta, não se pede que a situação inicial possua uma grande complexidade narrativa. Ela serve acima de tudo como pretexto: o que importa é a qualidade da acção no decorrer no jogo, e não a da história que lhe subjaz. Talvez à excepção dos jogos de aventura, onde narrativa e interacção

⁶ É esse um dos resultados do estudo realizado por Eugene F. Provenzo Jr. e descrito no seu livro *Video kids: making sense of Nintendo*. Segundo o autor, 27,6% por cento dos jogos que analisou (seleccionados a partir das tabelas de vendas e de popularidade) repetem o milenar esquema da figura feminina que é raptada (se considerássemos apenas o rapto, o que o autor não faz, os valores concerteza subiriam). Em tais jogos, o herói-protagonista, para cumprir o seu objectivo, tem de transpor uma extensa série de obstáculos, situação que, aliada a condicionantes técnicas que têm vindo a ser ultrapassadas, fez durante muito tempo dos jogos de plataformas uma solução fácil e ideal. A amostra de Provenzo deve contudo ser relativizada, pois o autor concentrou-se quase exclusivamente nos jogos para as consolas caseiras, o que favorece, distorcendo, a *ratio* deste género de jogo no cômputo geral. A data do estudo é também

partilham do mesmo grau de importância, uma excelente história pode dar um péssimo jogo e vice-versa⁷.

Continuando então com a classificação «empírica» das revistas e dos produtores, esta caracteriza-se por ser aparentemente bastante funcional. Para quem pretende adquirir um novo jogo, uma imagem (de preferência animada) vale quase mil palavras, e a simples menção ao género (que afinal é também uma palavra) vale aproximadamente metade disso. Em contrapartida, tal classificação não é uniforme, não há um número fixo de géneros comum a todas as revistas da especialidade, e as sobreposições são cada vez mais numerosas – ou, fenómeno de sentido inverso, torna-se necessário uma classificação mais precisa recorrendo a subgéneros⁸. Boa enquanto ponto de partida, é aparentemente pouco criteriosa, se é que obedece de todo a um critério único.

Mas sob essa superfície algo caótica e repleta de sobreposições, é bem possível que se ocultem princípios (e portanto uma lógica) presidindo à diferença entre categorias: afinal, há variações mas estas são pouco numerosas perante uma maioria de géneros consensuais. É essa a crença de David Myers que, num artigo intitulado (adequadamente) «Computer game genres», tenta desenvolver e aperfeiçoar as classificações que provêm das revistas da especialidade. Em vez de seguir um processo puramente dedutivo (o que é o mais comum em campos como o da literatura), procura induzir a partir da classificação da revista americana *Computer gaming world*⁹ os traços distintivos

relevante para os valores encontrados, pois o aparecimento das consolas de 32 e de 64 *bits* fez declinar o género.

⁷ O exemplo clássico são as conversões de filmes de grande bilheteira ou de séries de televisão. Ainda que exigidas por uma estratégia global de *merchandising*, ou talvez justamente por isso, tais conversões apresentavam quase sempre um grau muito fraco de jogabilidade. A necessidade de cumprir prazos muito apertados – para que as datas de lançamento coincidam – é uma das razões que o explica. Ainda que tenha vindo a verificar-se um maior cuidado com a especificidade do jogo, na nossa opinião tal ocorre essencialmente devido às quase inconciliáveis diferenças entre cinema («a máquina da visão», como afirma Virilio) e videojogos (máquina de acção, diremos nós).

⁸ Mais um caso em que se exige uma ilustração. Hoje em dia, não basta dizer que se trata de um jogo de aventura: tem de acrescentar-se que é uma aventura «de texto» (caso cada vez mais raro, à excepção das MUD e MOO na Internet), «gráfica», «em tempo real», etc.

⁹ Poderia perguntar-se por que razão não recorre o autor ao cruzamento da classificação aí presente com a de outras revistas, até porque há, como acabámos de referir, por vezes diferenças que poderiam ser significantes. Fica a interrogação, ainda que reconheçamos, após uma rápida pesquisa a outras revistas, que tais diferenças são mínimas. As revistas espanholas *Micromania* e *Microhobby*, esta última já extinta, raramente iam além dos seguintes géneros: *arcade* (habilidade/acção), simulador, aventura (de

que estão na origem dos diferentes géneros. O trabalho não termina aí, pois sob esses traços procura ainda descobrir uma regra de classificação que possa ser usada, num segundo passo, para confirmar e reforçar a classificação que serviu de base¹⁰.

Comecemos pelo fim, isto é, pela regra encontrada, que parece de resto ser bastante interessante e produtiva: trata-se de fazer depender os géneros dos diferentes *padrões de interacção* permitidos pelo jogo. Ainda que só chegue a esse critério geral de classificação no final do processo, justifica a sua pertinência do seguinte modo: «a maior vantagem de assentar as mais fundamentais características dos jogos de computador nos padrões de interacção entre o jogo e o jogador, e particularmente em padrões de interacção simbólica, consiste no facto de os jogos de computador poderem ser mais facilmente comparados a outros tipos de entretenimentos literários ou de massa» (Myers, 1990, p. 294). Isto é, tal como na literatura, haverá diferentes expectativas e diferentes formas de interagir (com a máquina, neste caso) consoante o género que é escolhido para essa interacção. O ponto de chegada é, como já dissemos, bastante interessante; no nosso caso o motivo deste interesse não reside tanto na possibilidade de aproximar os videojogos de outras formas de expressão como a literatura, mas sim no próprio facto de ele assentar nos padrões de interacção permitidos entre computador e jogador (e portanto nas atitudes deste último frente ao ecrã). Nem por isso podemos deixar de assinalar uma argumentação algo esburacada, onde os saltos dominam sobre a fluidez, demorando-se em questões secundárias e abreviando a discussão do tema em causa.

texto ou gráfica) e estratégia. *Joystick Nation*, livro já mencionado, divide a categoria *arcade* em «acção» e «puzzle», combina a estratégia e o *wargame* num só («estratégia»), embora depois volte a decompô-los enquanto subgéneros, e acrescenta as categorias dos jogos de desporto e de luta – demasiado «realistas» para serem *arcade*, demasiado *arcade* para serem considerados de simulação. *Young children, videos and computer games*, livro baseado num trabalho de campo onde foram investigados os usos das novas tecnologias num grupo de 100 crianças inglesas e respectivas famílias, abre com um glossário de termos onde surgem os seguintes géneros: plataformas, *shoot them ups*, *beat them ups*, jogos de desporto, jogos de automobilismo, simuladores de voo, aventuras, *role-playing games*, *puzzles*, simulações conceptuais e ainda uma categoria onde cabe tudo o resto, a dos *weird games*. Na grande maioria dos casos, como não tardará a perceber-se, as diferenças explicam-se por haver um maior ou menor grau de minúcia: onde uns vêem dois ou mesmo três géneros, outros vêem outras tantas subcategorias de um único género «maior».

¹⁰ O que também pode ser motivo de crítica: estaremos perante uma petição de princípio ou apenas perante mais um exemplo da importância do conceito de «círculo hermenêutico»?

Esta argumentação começa, como indicámos, pela classificação disponível nas revistas. Ocultos sob esta, argumenta Myers, estarão diferentes materiais textuais que definem cada um dos géneros (por se apresentarem ora em exclusividade, ora enquanto dominantes), e ainda diferentes estruturas de intriga¹¹. Presume-se então que é a combinação desses materiais com essa estrutura que leva ao estabelecimento de cada um dos diferentes géneros¹². Nada melhor do que reproduzir a tabela tal como o autor a apresenta (Myers, 1990, p. 297):

Género	Materiais textuais	Estruturas de intriga	Interacção com o jogador
<i>Arcade</i>	Abstracções geométricas	Estímulo-resposta	Descoberta/Aprendizagem
<i>Aventura</i>	Abstracções dramáticas	Lógica	Descoberta/Aprendizagem
<i>Simulação</i>	Algoritmos matemáticos	Máquina	Descoberta/Aprendizagem/Manipulação
<i>Role-play</i>	Crenças culturais	Cultura	Descoberta/Aprendizagem/Manipulação
<i>Wargame</i>	Escolhas do oponente	Competição	Descoberta/Aprendizagem/Manipulação/Teste
<i>Estratégia</i>	Escolhas do <i>designer</i>	Competição	Descoberta/Aprendizagem/Manipulação/Teste

Reproduzido a partir de Myers, David, «Computer game genres», 1990, p. 297

Na terceira coluna, a relativa às estruturas de intriga (*plot*, no original), as explicações são praticamente desnecessárias. Basta ter alguma experiência de alguns títulos clássicos de cada um dos géneros propostos (aceitando, mesmo que provisoriamente, a divisão) para reconhecer o acerto relativamente às diferentes estruturas permitidas em cada caso. Assim, os *arcades*¹³ exigem essencialmente que respondamos a estímulos visuais (independentemente do significado que lhes seja atribuído – essa é apenas a «pele» que envolve a estrutura), as aventuras apresentam problemas que só podem ser resolvidos

¹¹ Há pouco falávamos da fraca relação entre o género e o tema da intriga. Algo muito diferente é o que pode ser dito da sua estrutura.

¹² Deve ser assinalado aqui algum aristotelismo: forma (estrutura) e matéria parecem estar inextricavelmente ligados, isto é, a cada matéria corresponde uma forma e vice-versa. Isso é sobretudo visível nas primeiras categorias, ao passo que as duas últimas são, por repetirem uma estrutura de competição, a excepção a esta regra.

¹³ Um pequeno esclarecimento: *arcade* tanto pode significar um determinado género quanto as salas de jogos ou as respectivas máquinas. Naturalmente, há uma razão para esta polissemia: nessas máquinas (também conhecidas por caça-moedas, a partir da expressão inglesa «*coin-op*», de *coin operated*) e nesses estabelecimentos a percentagem quase esmagadora de jogos inclui-se no género com o mesmo nome.

recorrendo à lógica, tal como numa novela policial, e assim por diante. Um pouco menos usual é o recurso ao termo «cultura» na categoria do *role-play* e a repetição da estrutura «competição» nas categorias do *wargame* e da estratégia¹⁴. O primeiro caso tem uma resposta relativamente simples: os jogos de *role-play* são semelhantes à entrada num romance fantástico¹⁵ (tanto mais complexo quanto for possível) onde se articula todo um conjunto de componentes culturais (padrões de interacção, uma moral, diferentes tribos ou grupos sociais, etc.). Só o domínio de todas essas componentes permite, nos jogos bem concebidos, progredir em tal universo, pelo que não é demais aplicar a tal género um conceito tão abrangente quanto o de «cultura». Quanto à «competição», ela justifica-se pelo facto de haver sempre oponentes (humanos ou «electrónicos», ainda que o primeiro caso seja o mais comum) e de, como no conhecido «Monopólio», esta ser maioritariamente a verdadeira motivação escondida sob o objectivo manifesto do jogo (que normalmente consiste num qualquer tio de conquista), ainda que não deva deixar de referir-se que muitos jogos que, nesta classificação, caem claramente na categoria da estratégia são ainda assim muito mais «solitários» do que «competitivos».

Menos pacífica será a segunda coluna, a relativa aos materiais textuais dominantes em cada género, e isto devido a alguma dissonância de critérios. As duas últimas linhas são as responsáveis por tal – ao menos aparente – inconsistência, pois substitui-se algo verdadeiramente material pela subjectividade das «escolhas» (pode quando muito admitir-se que se fale de materialidade mesmo relativamente às crenças culturais, que são algo tangível enquanto elemento de construção da acção). Embora se tratem, com efeito, de estruturas narrativas muito mais abertas, em que nenhum final pode ser determinado de antemão (quando há de todo final, pois na maioria dos casos o objectivo é apenas continuar a jogar¹⁶), nem por isso deixa de se notar que o

¹⁴ Chame-se mais uma vez a atenção para a classificação de J. C. Herz em *Joystick Nation*, que aglutina estes dois géneros num só.

¹⁵ Por alguma razão universos como os de Tolkien são regularmente escolhidos para «pano de fundo» deste tipo de jogos.

¹⁶ Eis-nos de novo perante a necessidade de uma ilustração. *SimCity 2000*, o jogo mais conhecido da série *Sim*, é porventura o mais famoso dos exemplos. A sua finalidade é gerir uma cidade de forma a que

autor procede a uma abrupta mudança de perspectiva. Em vez de escolhas, talvez fizesse mais sentido mencionar-se, a partir do que se lê nestes últimos casos, aquilo que é objecto dessas escolhas – ainda que o *designer* tenha uma grande liberdade (pois «age» enquanto o jogo ainda está a ser programado), o mesmo não acontece com cada um dos oponentes, que se limitam a escolher a partir daquilo que o jogo (isto é, o que está contido no programa) autoriza¹⁷. Não sendo nós os responsáveis pelo quadro (não podendo, portanto, alterá-lo), fica ainda assim a menção a essa falha.

O mais relevante da classificação é, no nosso entender, o que é adiantado relativamente às formas de interacção, que constam da última coluna. Como pode verificar-se, os géneros propostos surgem aí numa ordem que é determinada pelo grau (crescente) de complexidade de cada género (ou, se assim se preferir, de «riqueza interactiva»). Deixando de lado as duplas ocorrências, encontramos-nos perante uma verdadeira hierarquia em que as categorias mais complexas contêm os princípios que regem os géneros mais simples, acrescentando-lhes novas possibilidades de interacção. Como é óbvio, isso não deve servir como razão para que se menosprezem as categorias mais «pobres», que não são por isso menos captadoras da atenção e da emoção do jogador¹⁸, ainda que se note uma preferência do autor pelos géneros mais complexos. O importante é assinalar as hipóteses que daí podem ser deduzidas.

a população, os recursos financeiros e a quantidade de edifícios continue a crescer, sem que haja um final determinado.

¹⁷ A provar a flexibilidade dos computadores, desde que haja suficiente memória, assinalamos uma excepção. Nas MOO (*Mutli-user domains, Object Oriented*), cada jogador pode acrescentar novos objectos (ou acções, que, do ponto de vista do código, são tratadas como objectos) ao mundo onde outros como ele interagem. É claro que ainda assim há um núcleo essencial que é programado de antemão, não podendo ser modificado por mais ninguém além do *designer* do jogo.

¹⁸ Antes pelo contrário. Aparentemente, os jogos parecem ser tanto mais «viscerais» quanto mais simples são. É o que Brenda Laurel defende em *Computers as theatre*, quando diz que os adeptos dos jogos de aventuras estão dispostos a trocar uma interacção demorada (de semanas ou mesmo meses) por «uma carga [*blast*] mais curta e mais intensa de excitação dramática» (Laurel, 1991, p. 98). Pesquisas no campo da neurologia (citadas no artigo «This is your brain on *Tetris*», na *Wired* de Maio de 1994) vão ainda mais longe ao explicarem a emoção quase viciante que ocorre nos primeiros dias ou semanas em que se pratica um novo jogo deste tipo como sendo o resultado de uma subida anormal dos níveis de glucose do cérebro. Esses altíssimos valores decaem subitamente (o mesmo acontecendo à vontade compulsiva de jogar) logo que o cérebro supera o processo de aprendizagem. Tarefas conhecidas, assim como as que exigem um raciocínio menos imediato (caso das categorias mais complexas de Myers) não provocam tanta emoção, ou pelo menos não assombram o jogador com imagens de peças a cair quando este se prepara para adormecer.

Primeiro que tudo, essa hierarquia é compatível com uma intuição que pode ser parcialmente comprovada pela estratificação etária do mercado: as crianças preferem os jogos pertencentes às categorias menos complexas mas, à medida que a idade vai subindo, alarga-se o leque de géneros que despertam o interesse do potencial jogador, tendendo mesmo a haver uma preferência pelos situados nos escalões superiores. Segunda hipótese: a quantidade de jogos disponíveis para cada género parece ser inversamente proporcional à sua complexidade. Tal como numa hierarquia social, segue-se a regra da «pirâmide»: uma grande massa nos escalões inferiores, mas uma cada vez maior escassez à medida que a complexidade e as exigências cognitivas que esta requer aumentam¹⁹.

Além destas hipóteses que aqui lançamos, a classificação é ainda – e acima de tudo – relevante por algo que é sublinhado pelo próprio autor no final do artigo. Verifica-se assim que sob esta hierarquia, sob o conceito de interacção ou interactividade, se esconde um outro princípio organizador, radicado na teoria da informação, e a que o autor chama (abandonando o termo «interacção», que só retomará no final) «probabilidades objecto--evento». Nas palavras do próprio, «o computador pessoal é essencialmente uma ferramenta de *software* regida por um conjunto de comandos organizados numa determinada ordem de forma a cumprir uma tarefa específica» (Myers, 1990, pp. 298-299). Quer David Myers com isto dizer que é a forma como está organizada a informação (a ordem que resulta do programa) que permite dar um maior ou menor grau de interactividade – afirmação aparentemente trivial, mas que lhe permite (e *nos* permite) retirar uma importante conclusão. Assim, no limite, a actividade lúdica poderia ser algo quase totalmente produzido pela interacção entre jogo (objecto) e jogador, de forma análoga ao que ocorre na leitura; jogo e leitura seriam então, e como

¹⁹ Afirmação que deve ser relativizada, tal como a que diz respeito às faixas etárias. A regra parece falhar quando se confronta a quantidade disponível de jogos de aventura com as muito mais abundantes simulações. A classificação que será apresentada de seguida, tal como a que surge em *Joystick Nation*, de J. C. Herz, repõe a adequação da hipótese: os jogos de desporto, que aqui deveriam ser, pelo menos à primeira vista, incluídos no género «simulação», são quase sempre híbridos com muito mais de *arcade* do que de verdadeira simulação. Devido às crescentes capacidades técnicas, a tendência é para que o mesmo ocorra com as aventuras (cada vez mais «gráficas») e mesmo com os jogos de estratégia (cada vez

deixámos já sugerido, dois casos particulares de interacção (entre livro e leitor, entre jogo e jogador). Livro e jogo estariam então em diferentes pontos do *continuum* de interactividade, sendo que o jogo se apresenta mais bem apetrechado para atingi-la. Confirma-se o que foi dito no capítulo anterior relativamente à prevalência da relação hermenêutica, ao mesmo tempo que isso obriga a pelo menos repensar os *clichés* sobre a «unidimensionalidade» do jogo (em particular do videojogo), abrindo-se a hipótese de este possuir uma muito maior «abertura»²⁰ do que habitualmente se lhe atribui.

O optimismo de Myers leva-o então a concluir que «O jogo, em particular o jogo livre, tem a capacidade de ir ao encontro do ilógico e do desordenado no mundo que nos rodeia, e que à superfície é lógico e ordenado. O utilizador de um jogo de computador experimenta [*plays*] com, colocando por isso em questão, uma das assunções mais básicas do seu mundo tecnológico: que se compreende e controla esse mundo tecnológico através da lógica e da ordem. Nos níveis mais elevados da interacção [*play*] com o computador, as probabilidades não estão fixas nem determinadas pela máquina, dependendo apenas do contexto em constante mudança da intervenção humana» (Myers, 1990, p. 299).

No que respeita ao optimismo perante os videojogos, não está isolado. Sem que faça menção a nomes, repete ideias caras a Huizinga ao confirmar o valor social do jogo, contrariando contudo o autor holandês na medida em que faz depender esse valor da sua complexidade (ao passo que Huizinga insistira sempre na simplicidade do jogo relativamente ao mundo que lhe serve de modelo). Como que ratificando as suas suposições optimistas, pode ler-se um artigo posterior, assinado por Ted Friedman e intitulado «Making sense of software: computer games and interactive textuality»²¹. Friedman retoma aí a ideia de que participar de um jogo – e tanto mais quanto mais complexo é este – é, de alguma forma, um processo similar ao da leitura. Talvez até mais rico

mais «em tempo real»). Um aviso para que repensemos a classificação de David Myers ou apenas uma previsível hibridação de categorias «puras»?

²⁰ No sentido dado por Umberto Eco em *A obra aberta*.

²¹ Presente na colectânea *Cybersociety: computer mediated communication and community*, datada da 1995 e organizada por Steven G. Jones (pp. 73-89). Como seria de esperar, na bibliografia encontra-se a referência ao artigo de David Myers.

do que essa forma até aqui privilegiada de absorção da cultura, pelo menos nos jogos mais complexos. Aí, por mais que o utilizador mergulhe num mundo simulado e se identifique com ele, a sua relação hermenêutica com o jogo é sempre «um processo de desconstrução, não de mera interpretação» (Friedman, 1995, p. 82, parafraseando o *designer* de jogos Chris Crawford). E talvez nem seja necessário optar por tais jogos, pois até o mais simples *arcade* apresenta distorções [*bias*] em relação à realidade, por vezes constituindo uma realidade autónoma, similar à que Baudrillard descreve em *Simulacros e simulação*. Havendo inevitavelmente essa inconsistência entre os dois planos, entre as expectativas do jogador estará sempre o desejo de descobrir esses desvios. Basta que se tenha adquirido alguma experiência (particularmente à medida que se experimentam diferentes jogos similares), para que se esteja à altura desse «apelo» à desconstrução.

Abordagem diferente, em certo sentido menos vulnerável a críticas, é a que Alain e Frederic Le Diberder seguem no já mencionado *Qui a peur des jeux vidéo?*: menos analítica do que a anterior, mais «genealógica» e só aparentemente mais estática. Dizer que a classificação dos dois autores é genealógica (ou arqueológica, o que neste caso seria idêntico) explica-se pela simples razão de que procura recuar às origens de cada uma das «famílias» (termo que parecem preferir ao de «género») de jogos. Não é por ser mais fundada na história dos videojogos, porém, que a classificação é menos rigorosa ou menos útil aos propósitos de quem tem como objectivo aplicá-la ao fugidio conceito de «género». Em grande parte dos casos, talvez seja até o contrário que se verifica. Sem perdermos muito tempo a justificar a nossa simpatia (ou mesmo preferência) por esta perspectiva, referimos apenas dois motivos que ajudam a percebê-la. Primeiro que tudo, procura não seguir à risca às categorias das revistas por, como afirmam, «as suas múltiplas nomenclaturas fazerem pensar na de Borges»²² (Diberder e Diberder, 1993, p.

²² O que parece contradizer o que afirmámos acima. Embora os autores não dêem exemplos concretos dessa proliferação de categorias – mencionam apenas um catálogo elaborado pela revista francesa *Tilt* para o Natal de 1991 onde podem contar-se 31 –, acreditamos que tal se deva fundamentalmente às constantes tentativas de hibridação de géneros mais «clássicos» ou puros, que obrigam muitas vezes a imaginar um novo rótulo. A hipótese faz sentido quando confrontada com aquilo que dizem logo de

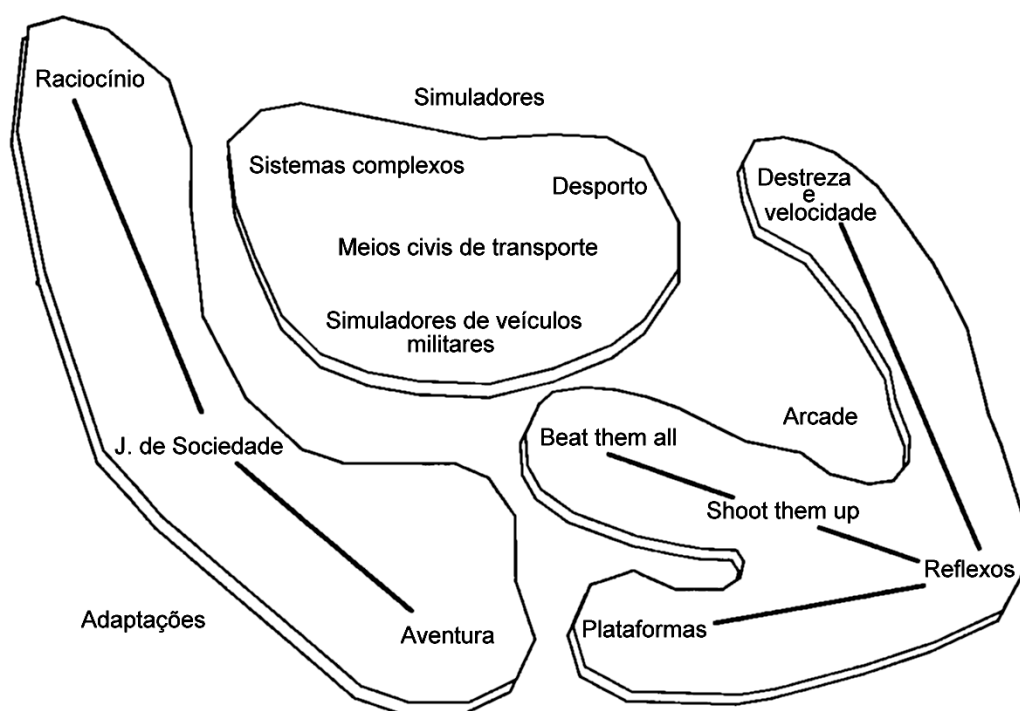
35) – a famosa taxinomia dos animais que aliás surge no início desse capítulo de *Qui a peur des jeux vidéo?* –, preferindo um método mais empírico de catalogação de mais de um milhar de jogos. Os termos presentes nas revistas da especialidade reaparecem, o que é compreensível, mas já não «em bruto», e sim ao serviço de uma taxinomia bastante sistemática. E aqui surge a segunda razão para que esta taxinomia mereça o nosso crédito: além de ir ao encontro das classificações tradicionais, tornando-as até mais sólidas, agrupa as categorias em torno de três grandes «ilhas» que remetem para outras tantas origens do jogo – que por sua vez, como veremos, talvez remetam para algo ainda mais fundamental.

Como pode ver-se pelo esquema aqui reproduzido, são doze as categorias que se distribuem pelas três «ilhas»²³. Cada uma destas corresponde a uma diferente forma de jogar (nas subcategorias, como é óbvio, essas diferenças são muito menos relevantes), o que se explica fundamentalmente pelas diferentes origens de cada uma delas. A menção que fazem algumas páginas adiante à «deriva dos continentes», ainda que tenha todo o sentido no contexto em que surge, não pode contudo ser demasiado levada à letra, uma vez que a tendência mais comum é para que ocorra o processo oposto àquele que se deu com as placas tectónicas na Terra: o da crescente aproximação entre ilhas que tem lugar sempre que se cruzam duas ou mais categorias.

imediatamente a propósito desse catálogo: «doze dessas categorias (...) continham apenas um representante» (Diberder e Diberder, 1993, p. 35).

²³ São os próprios autores quem recorre à metáfora geográfica: ao esquema chamam «mapa», por exemplo.

MAPA DAS DOZE CATEGORIAS DE VIDEOJOGOS



in Diberder, Alain e Diberder, Frédéric, *Qui a peur des jeux vidéo?*, 1993, p. 39

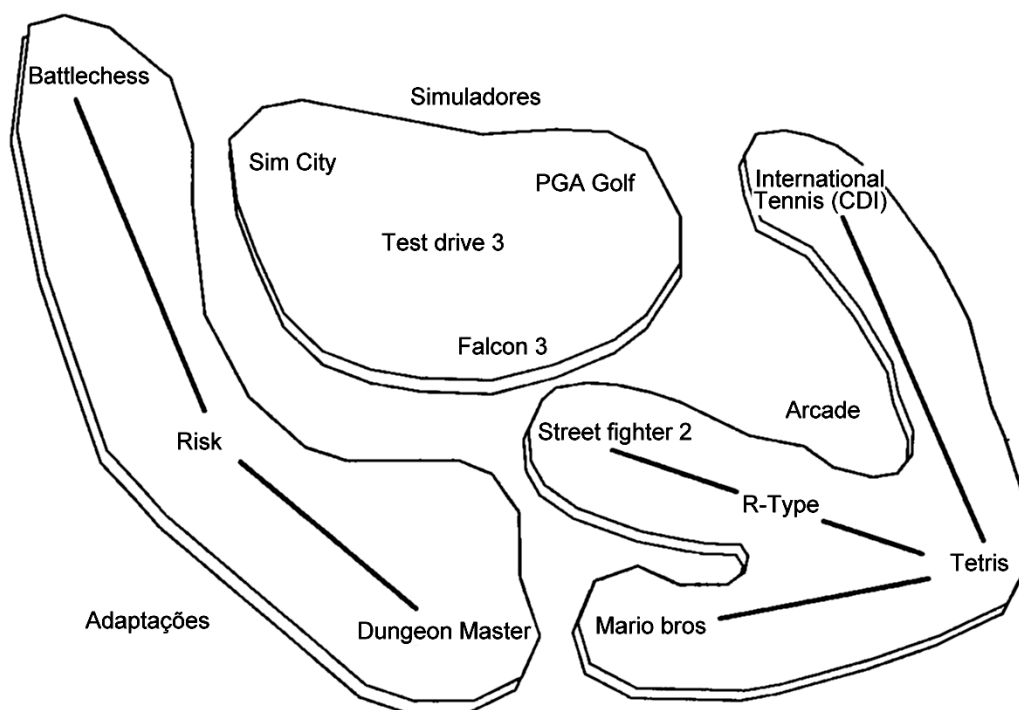
Passamos à «descrição cartográfica». A oeste no mapa, as adaptações. Uma vez que praticamente tudo o que obedece à lógica pode ser programado, depressa se perceberam as potencialidades do computador na imitação de processos regidos por esta. Raciocínio por raciocínio, desde logo os jogos que também dependem da lógica e da análise combinatória atraíram a atenção dos programadores. O xadrez, por exemplo, foi durante muito tempo o objectivo favorito de muitos investigadores em Inteligência Artificial. Se um computador programado para jogar xadrez vencesse um oponente humano, não seria isso prova de que a máquina possui alguma forma de inteligência? Num plano muito mais modesto, as adaptações de jogos de sociedade (tabuleiro, cartas, etc.) e os mais recentes *role-playing games* mostram que não há praticamente limites ao que pode ser vertido (algumas vezes com vantagem, outras nem tanto) para uma linguagem informática.

À medida que nos aproximamos da parte leste do mapa, a especificidade do computador torna-se mais notória. Entre jogar «Monopólio» num tabuleiro ou frente a um ecrã (mesmo contra um parceiro humano), talvez seja preferível a primeira opção – pelo menos é isso que parece dizer o fraco sucesso deste tipo de jogos quando transferidos para uma plataforma informática²⁴. Já os jogos de aventura ou *role-play* ganharam com a conversão: antes de mais pelo aumento na rapidez, logo depois pela maior complexidade permitida, e mais recentemente pelo acrescento de elementos gráficos e por uma melhor interactividade²⁵. Esta vantagem é ainda mais manifesta na segunda grande categoria, a dos simuladores, apesar das formas díspares como ela é posta em prática nas subcategorias enunciadas pelos autores. Entre aquilo a que estes chamam «meios civis de transporte» (no original «*transports civils*») e os «simuladores de veículos militares», a diferença é pouco ou nada relevante, embora os segundos costumem ser muito mais complexos (tanto na aprendizagem quanto na manipulação). Por seu lado, os «sistemas complexos» (a que deveríamos chamar «estratégia») exigem uma acção bastante mais reflectida e pausada – daí que se aproximem da subcategoria «raciocínio» da ilha adjacente –, ao passo que os jogos de «desporto» apelam a aptidões que estão em quase total oposição, o que justifica a sua proximidade com a categoria a que passaremos já de seguida.

²⁴ Apesar do seu êxito no ambiente Windows, em particular no caso dos jogos solitários de cartas. Mas não esqueçamos os diferentes «climas emocionais» (*moods*) envolvidos: os jogos do Windows correspondem aos momentos de pausa numa situação de trabalho, são uma espécie de *coffee-break*; pelo contrário, quando se joga *Quake* ou uma simulação de Fórmula 1 é suposto que essa actividade nos ocupe em exclusividade.

²⁵ Ainda que à custa de se perder uma suposta «pureza original» em favor do híbrido.

EXEMPLOS DE JOGOS LANÇADOS EM 1993 E RESPECTIVA POSIÇÃO NO MAPA



in Diberder, Alain e Diberder, Frédéric, *Qui a peur des jeux vidéo?*, 1993, p. 39

A ilha mais irregular (mas também a mais povoada) comporta os chamados jogos de *arcade*. Num aspecto apresentam uma semelhança com a primeira grande categoria, a das «adaptações», pois tal como estas, os jogos de *arcade* têm também uma origem remota – as diversões de feira. Mas neste caso não temos uma mera mudança de meio. As adaptações raramente são mais do que meras tentativas de reproduzir num meio novo jogos muito anteriores à era informática (e que passam bem sem ela), ao passo que depressa se verificou uma enorme afinidade entre o género *arcade* e o próprio meio que é o computador, como se se tratasse de uma forma que andou por longos anos à procura do seu suporte ideal, uma «alma» errante que encontrou no computador um «corpo» que não mais pretende abandonar.

As afinidades começam desde logo, como pudemos ver a propósito das questões ligadas às interfaces, nos rápidos «pingue-pongues» de informação entre máquina e utilizador. A necessidade de uma coordenação olho-mão, que

remonta à nossa infância enquanto espécie, é a aptidão mais requisitada tanto na interacção com ícones num ecrã quanto em ambas as formas lúdicas, pré e pós-informática. Mas não acabam aqui as semelhanças entre a categoria dos *arcades* e os computadores. Se procurarmos investigar quais são as capacidades de computação exigidas em cada uma das três grandes «ilhas», depressa verificamos que as adaptações dependem essencialmente de cálculos matemáticos que caem nas disciplinas da análise combinatória e da lógica. Mesmo os mais complexos algoritmos de decisão necessários a um programa de xadrez não requerem mais do que um bem concebido recenseamento de todas as combinações possíveis de jogadas (e contra-jogadas) subsequentes, da probabilidade de cada uma delas ocorrer, e do seu valor relativo para cada um dos adversários. Quanto aos simuladores, e dado que aquilo que simulam é a evolução de um processo no tempo (quase sempre apresentada em tempo real), a matemática de que necessitam enquadra-se essencialmente na disciplina do cálculo diferencial. Uma vez que o grau de realismo é função da complexidade envolvida, e logo da potência de computação, só recentemente este começou a ser aceitável. Os melhores simuladores de voo e de Fórmula 1 mostram a que ponto se chegou neste campo onde antes era necessário recorrer a truques de programação para reduzir a quantidade de cálculos a um valor comportável²⁶ (cf. figura 35). Já os jogos de *arcade* são, tal como o próprio computador, uma espécie de «albergue espanhol»: todo o tipo de cálculos e de algoritmos é bem vindo, desde que satisfaça a concepção do jogo e não comprometa a sempre necessária celeridade de resposta visual do computador e contra-reacção do jogador. É portanto nos *arcades*, mau grado a aparente simplicidade do género, que se vai ao encontro da bem conhecida mas inevitável tautologia respeitante ao computador: se é computável, este pode executá-lo.

Não estranhará por isso que também grande parte das aproximações (ou hibridações) entre diferentes categorias tenham como ponto de chegada o género *arcade*. Repetindo ainda mais uma vez a metáfora geográfica, a criação de «pontes» entre as ilhas – ou no interior de cada uma delas – é algo que ocorre com cada vez maior frequência. Como se compreende, o local onde a

²⁶ Agradeço a Ângelo Pereira, licenciado em Física, que confirmou e permitiu aclarar a minha intuição

«densidade» de pontes é maior é nem mais nem menos do que aquele onde se situam os diferentes subgéneros dessa categoria dominante. Esse fenómeno de hibridação – que nem por isso devemos restringir aos *arcades* – é provavelmente a razão principal para a já mencionada proliferação de subcategorias, que leva, no limite, a jogos que constituem por si sós, quando a febre classificativa leva a melhor, uma categoria à parte.

Não podemos contudo deixar que esta visão «microscópica» nos desvie. O que se pretende é exactamente o oposto, isto é, saber se sob a multiplicidade dos géneros (qualquer que seja a classificação) podemos encontrar alguma unidade oculta e, de preferência, que sejam os próprios géneros a indicá-la. Mais ainda do que a classificação precedente, de David Myers, esta dá-nos algumas pistas sobre como podemos lá chegar. Primeiro que tudo por mostrar alguns caminhos sem saída. Falamos da «ilha» mais a oeste, a das adaptações. Não é preciso muito para verificar que os jogos que têm uma vida independente do suporte informático pouco (por vezes nada) sofrem com a adaptação. Num jogo de cartas solitário, deixa de ser possível «enganarmo-nos a nosso favor» quando deparamos com uma situação insolúvel; em contrapartida, há quase sempre a hipótese de recuar²⁷ a um ponto anterior ao erro. Na balança, não há nenhum ganho significativo. Menos ainda para o Monopólio, onde se perde a sociabilidade que resulta de estar sentado em torno de um tabuleiro (basta recordar o que diz a proxémica). O caso do xadrez é um pouco diferente, mas isso deve-se ao facto de o computador poder servir como gigantesca biblioteca de partidas e estratégias, o que é um motivo que acaba por transcender o próprio jogo.

Restam então as simulações e os *arcades*. Das primeiras já muito se disse. Na senda de Baudrillard (e de Virilio), poucos são os autores que não se refiram à contemporaneidade como a «sociedade da simulação». É com uma tentativa de defini-la, aliás, que os responsáveis pela classificação de que ainda nos ocupamos, Alain e Frederic Le Diberder, terminam o seu livro. O mesmo faz J. C. Herz em *Joystick nation*, e a ideia repete-se em inúmeros artigos que

relativamente a estas questões matemáticas.

²⁷ Em qualquer programa, a função de «undo» é tanto ou mais importante do que as que de facto fazem alguma coisa.

nem sequer têm o jogo como o objecto central. De tanto se ouvir ou ler esse apelativo *slogan*, decerto será difícil discordar dele. Mas não deve deixar-se que outras interpretações possíveis sejam abafadas. É no mínimo precipitado falar de uma «cultura da simulação» no caso de jogos como *Arkanoid* ou *Tetris* (figuras 30 e 32), a não ser que, e aí Baudrillard é o mais bem prevenido, se inverta a ordem das precedências entre o real e aquilo que é simulado: um jogo de *Tetris* nada simula, alguns aspectos da realidade (em particular da realidade contemporânea) é que podem nalguma medida ser uma simulação de *Tetris*.

Mas não entremos – pelo menos tão cedo – em tal tipo de especulações e tomemos os *arcades* por aquilo que são. Uma palavra que não tarda a ocorrer é «progressão». Característica mais do que óbvia nos jogos de plataformas e em quase todos os *shoot them ups*, uma vez que exigem que se percorra sucessivamente diferentes representações de espaços, não é demais transpô-la para jogos com um cenário mais estático. Tome-se *Tetris* – jogo suficientemente conhecido mesmo dos menos adeptos – como exemplo. De essencial, nada diferencia os diferentes níveis a não ser a velocidade a que as peças caem²⁸. Isso não impede que haja formas de dar a sensação de que se progride, seja porque, dentro de um mesmo nível, a situação se vai modificando, seja porque os níveis se sucedem até ao momento em que o jogador perde o controlo.

Não espanta por isso a existência de pelo menos dois artigos que exploram esta importantíssima afinidade entre os videojogos e a progressão que é quase invariavelmente representada pelas dimensões espaciais. Num deles, intitulado «Inventing space: toward a taxonomy of on- and off-screen space in video games» e assinado por Mark J. P. Wolf, o objectivo é descrever as diferentes convenções de representação do espaço nos jogos de computador, contrastando-as com os recursos disponíveis no cinema. Mesmo deixando de parte a comparação com o cinema, é interessante notar a necessidade que o autor teve de incluir uma primeira categoria que poderíamos considerar como

²⁸ Também aqui estamos a simplificar: à excepção das plataformas *hardware* mais simples, onde o jogo é reduzido ao seu esqueleto, quase todas as versões fazem questão de apresentar diferentes padrões de fundo para reforçar a ideia de se entrar «num outro lugar» logo que se muda de nível. Noutro registo, é de assinalar a existência de uma versão «erótica» intitulada *Sextris*, onde, sempre que se completa um determinado número de linhas, se tem como bónus uma imagem feminina numa pose tipo *Playboy*.

o «grau zero», e na qual se incluem os jogos puramente textuais. Apesar desta limitação, nem por isso a dimensão espaço deixa de estar presente, tal como um romance pode prescindir de qualquer ilustração. Daí ascende-se até às formas mais realistas mas também mais complexas de representação do espaço, ficando bem claro que não há jogo que não explore de uma forma ou de outra essa dimensão²⁹. Como é compreensível, não é pelo facto de todos os jogos representarem de alguma forma o espaço – o que é também igualmente inevitável no que respeita à dimensão tempo – que ele se torna a experiência fundamental do jogo. Mas sem dúvida que o é numa significativa parte dos casos, de modo geral aqueles que podem ser incluídos na «ilha» dos *arcades*, sem esquecer a importantíssima categoria dos jogos de aventura, incluída nas adaptações e fazendo fronteira com os jogos de plataformas.

São aliás estes os dois géneros os dominantes num outro artigo, de Mary Fuller e Henry Jenkins, intitulado «Nintendo and New World travel writing: a dialogue», onde essa associação entre videojogos e exploração – mais do que exploração: *colonização e conquista* – do espaço é dissecada a ponto de ganhar contornos políticos. Segundo os autores, e note-se que concordamos no essencial com a frase, os videojogos, tal como antes a literatura de viagens, satisfariam «o desejo de recriar de forma inocente o encontro do Renascimento com a América» (Fuller e Jenkins, 1995, p. 59). Mesmo pondo de parte estas implicações político-culturais, permanece contudo a ideia de que, tal como Michel de Certeau já antes dissera, há «uma constante transformação de lugares [*places*] não familiares em espaços [*spaces*] familiares» (de Certeau, 1980, p. 67). A mudança de perspectiva (ou pelo menos de escala) permitida pelo conceito de género ajuda-nos a relativizar um pouco a proposta presente nesse

²⁹ Se assimilamos a complexidade ao realismo é pela simples razão de as formas tecnicamente mais simples de representação do espaço serem também as mais arbitrárias (isto é, menos reais e menos verosímeis). No clássico *Asteroids*, sempre que a nave saía por um dos limites do ecrã reaparecia no limite oposto; algo semelhante acontecia em *PacMan* e muitos outros jogos da mesma época. Basta pensar no relativamente recente *Quake* ou mesmo em *Doom*, um pouco anterior, para ver até que ponto chegou o realismo gráfico dos jogos. Acrescentamos ainda as onze categorias de espaço recensadas por Mark Wolf: só texto, ecrã único e delimitado, ecrã único mas com *wraparound* (é o caso de *Asteroids*), *scroll* num só eixo, *scroll* em dois eixos, espaços adjacentes (um de cada vez), planos independentes, espaços com movimento no eixo Z, espaços múltiplos e não adjacentes (presentes em simultâneo), ambiente 3D interactivo, e ainda as representações (mapas, etc.). Ainda que nas figuras em anexo estejam representadas praticamente todas as categorias, optámos por não indicar exemplos, dado que uma imagem estática pouco revela – onde a acção impera, nem mil imagens seriam suficientes.

artigo. Assim, e depois do que foi dito a propósito de qualquer das classificações aqui presentes, preferimos afirmar que a exploração do espaço domina a categoria dos *arcades* e a subcategoria dos jogos de aventura – note-se que são os dois primeiros géneros da classificação de David Myers, onde se menciona a «descoberta» como forma de interacção dominante –, estando porém presente em menor grau nos outros géneros. Ao perder esse lugar de destaque, torna-se então necessário indicar outro ou outros tipos de experiência que estejam pelo menos ao mesmo nível da exploração espacial. Avançamos por isso para a outra das ilhas da classificação dos Diberder, a dos «simuladores», categoria que reencontramos parcialmente oculta na taxinomia de David Myers sob as formas de interacção a que deu o nome de «manipulação» e «teste»³⁰.

É aqui que devemos retomar os já mencionados diagnósticos que promovem ou denunciam a sociedade (ou cultura) da simulação, de preferência nos dois sentidos³¹ da expressão. Tais diagnósticos adequam-se, sem que sejam necessários grandes contorcionismos teóricos, a tudo o que a categoria das simulações representa. A partir do momento em que potencialmente tudo pode ser simulado e que – mais importante, ainda que nem sempre devidamente sublinhado – as simulações se tornam acessíveis a quase todos, a própria realidade enquanto experiência directa sofre uma «cura de emagrecimento». Do famoso gracejo de Paul Virilio, atribuído a um piloto que teria dito que pilotar é tal e qual como no simulador, às imagens divulgadas no dia de encerramento da Expo'98 mostrando, com um grau de realismo suficiente para se reconhecer todas as áreas, como irá ficar a zona depois de reestruturada, tudo parece caminhar para que a realidade de «segunda mão» suplante aquela em que se baseia. Mas será que podemos reduzir este fenómeno a uma questão cognitiva? Invertendo a precedência entre o que simula e o que é simulado, deparamos com uma verdade tanto ou mais profunda³²: não há (se é que alguma vez houve) uma realidade «nua». A

³⁰ Recorde-se o que dissemos no capítulo anterior acerca do computador como «máquina de testes».

³¹ Numa acepção verdadeiramente matemática, como no caso em que dois vectores partilham a mesma direcção mas têm sentidos opostos.

³² E que, ainda antes de Baudrillard, pôde ser prevista por alguma filosofia da técnica. Don Ihde, mencionado no capítulo anterior, apresenta uma das versões mais acessíveis.

técnica nada mais fez do que levar essa interpenetração entre natureza e artifício a um ponto extremo.

Numa entrevista a um programa de rádio, entretanto publicada *on-line*, J. C. Herz dá um exemplo que mostra em que medida os videojogos estão a contribuir para essa cada vez maior intromissão do mundo técnico: a operação de uma câmara de TV por meio de um *joystick* igual aos das máquinas de *arcade*, alargando até certo ponto a facilidade de uso por essa ser hoje em dia uma aptidão generalizada. Por alguma razão as interfaces mais intuitivas são as que estão presentes nos jogos, onde não há tempo para reduzir a uma só a multiplicidade de interpretações possíveis de um *sprite* ou de um ícone. A questão torna-se ainda mais complexa se pensarmos que esta última afirmação dá ainda mais um nó a uma realidade já completamente enredada pela técnica, e onde cada vez é menos possível dizer o que é ou não artificial e aprendido. Os videojogos – em particular os que se integram na categoria das simulações – constituem hoje em dia um dos contributos mais relevantes para que aceitemos a artificialidade do real (ou, se se preferir, a imperativa realidade do artificial). Levar para casa um jogo de Fórmula 1 ou um simulador de voo – por mais que estes sejam ainda simplificações grosseiras que estão longe da quase inacessível experiência «ao vivo» – é o primeiro passo nesse sentido.

O conceito de género torna assim possível reduzir a experiência que o sujeito tem dos videojogos a duas grandes constelações: a exploração do espaço e a simulação. Fica por descobrir se sob elas se oculta algo ainda mais fundamental.

Uma amena adaptabilidade do ser

O meu sonho é escrever um jogo. Uma espécie de peça para ser representada em conjunto e que seria tão apaixonante como uma partida de monopólio a quatro, electrizada pela poesia.

Fernando Arrabal^{xi}

Aquele político que diz uma coisa mas pensa outra está a reproduzir, a imitar a imagem que julga corresponder à expectativa do público, numa luta mais ou menos subtil – isto é, joga. O sacerdote que celebra missa encena a Paixão de Cristo em oposição às forças do mal – joga. O poeta, esse, como disse Aristóteles, é um imitador por natureza e, de entre o que vai criando, a metáfora (imitação-criação, por excelência) é sem dúvida a expressão essencial. Fernando Pessoa designou-o de fingidor «que chega a fingir que é dor a dor que deveras sente». Lá está a imitação e a perseguição de um ideal de beleza – o jogo.

António Cabral, *Teoria do jogo*^{xii}

O mundo de Alice, no seu programa de fantasmagoria, oferece-se-nos como tão plausível, tão verdadeiro como o nosso, tão real em relação a si próprio, por assim dizer; mudámos de esfera de verdade, mas continuamos no verdadeiro, ou na sua analogia.

Paul Veyne, *Acreditaram os gregos nos seus mitos?*^{xiii}

a) Mundos.

Antes de toda e qualquer ciência, antes de toda e qualquer dúvida, uma serena e (quase) suficiente certeza que nos permite enfrentar a esmagadora maioria das situações: eis a constatação que serve a Alfred Schutz como ponto de partida para as investigações que empreendeu ao longo da sua vida. Defesa

filosófica do senso comum ou plano de trabalhos para uma análise sociológica «em nova chave» que muitos souberam aproveitar: eis duas formas de encarar a obra deste autor. Não é nossa intenção analisá-la em si mesma, pelo que enveredar pela interpretação filosófica está fora de questão. Espera-se contudo que da segunda resulte algo mais do que uma mera recensão, apesar da assumida limitação e especificidade do campo ao qual será aplicada. Sem que as suas propostas alcancem aqui o estatuto de quadro conceptual, servir-nos-emos essencialmente como «caixa de ferramentas», como dizia Deleuze.

É com Schutz que o quotidiano, preocupação constante da sociologia¹, adquire uma fundamentação filosófica, ou, mais exactamente, fenomenológica. A experiência da realidade filtrada pelo quotidiano surge antes de qualquer outra e, mesmo quando superada por um conhecimento mais exacto como o da ciência, permanece como «fundo» nunca abandonado nem posto totalmente de parte. Isso justifica o epíteto que o próprio Schutz lhe dá: o quotidiano é a «realidade por excelência»². A explicar tal estatuto, o facto de preceder qualquer outra, e isto nos dois possíveis sentidos do verbo: é-lhes temporalmente anterior e serve, além disso, de fundamento incontornável. A própria expressão («por excelência»), por exacta que seja, não é totalmente inocente, pois pressupõe que a existência de outras realidades releva de um estatuto parasitário, ou ao menos secundário, relativamente a esta. Como refere o mesmo Schutz naquele que é considerado o mais pregnante dos seus ensaios, «On multiple realities», «ele sobressai soberanamente [*stands out as paramount*] perante qualquer dos muitos outros subuniversos da realidade» (Schutz, 1945/1962, p. 226). Qualquer dos outros «territórios» deve então ser tido como uma «província de significado» a que acedemos de cada vez que abandonamos – mesmo que apenas por instantes – a realidade quotidiana. Tal implica simultaneamente entrar numa outra realidade, regida (com grande

¹ Apesar de só posteriormente, em boa parte devido às propostas deste mesmo autor, ter ganho o estatuto de conceito operativo. Veja-se, p. ex., toda a obra de Goffman, de onde Schutz (assim como George Herbert Mead) assoma quase constantemente.

² Será esta a tradução que seguiremos da expressão «paramount reality». Seguimos a tradução proposta por Floriano de Souza Fernandes na edição brasileira de *A construção social da realidade*, de Peter Berger e Thomas Luckmann.

probabilidade) por outras normas e dependente (com toda a certeza) de uma outra atitude existencial.

Que importância tem tudo o que temos estado a dizer para a questão dos jogos, em particular dos videojogos? Vejamos primeiro que tudo o caso mais geral. Basta recordar o que foi dito na primeira parte desta dissertação: a ideia, aí repetidamente mencionada, do jogo como um mundo à parte apresenta notáveis semelhanças com a da existência de diferentes «províncias de significado», ainda que entre ambos os campos e metodologias de análise talvez imperasse o desconhecimento mútuo por parte dos respectivos autores³.

As aparentes semelhanças são suficientes para que nos interesse retomar a temática discutida nesse famoso texto de Schutz (tal como as suas ilustrações), pois é aí que as propostas avançadas pelos autores já analisados poderão adquirir solidez, ao mesmo tempo que as fronteiras de cada um desses microuniversos que Schutz menciona começarão a revelar contornos mais definidos. Longe de ficar por uma mera recensão do ensaio, devemos, a par das províncias de significado explicitamente referidas por Schutz (que não pretendia nesse ensaio fazer uma lista exaustiva, mas tão-só dar alguns exemplos paradigmáticos), acrescentar uma – e uma só – província, olhando-a a partir das dimensões aí inventariadas (idem, pp. 230 e segs.) e procurando com isso confirmar, se possível reforçar, a ligação com o que tem até aqui sido alegado sobre o jogo.

São seis os traços mencionados por Schutz, cada um contribuindo à sua maneira para nos dar uma imagem cada vez mais nítida. Para que a nossa exposição não se torne demasiado enfadonha, apresentamo-las à medida que retomamos os exemplos que surgem no artigo. Logo em primeiro lugar, deve ser referida a presença obrigatória de uma *tensão de consciência*. Schutz define--a, seguindo de perto Bergson, como o grau (variável) de «atenção à vida». Consoante o posicionamento nesse *continuum* de atenção, assim é reduzida ou alargada a porção do mundo que consideramos relevante, além de que a consciência é dirigida para diferentes locais (repare-se como é praticamente inevitável recorrer a uma metáfora espacial), tornando selectivos

os mecanismos da percepção e da memória. No caso da realidade quotidiana, a tensão corresponde à vigília, a uma concentração generalizada porque dirigida para a quase totalidade da experiência. Como é compreensível, o preço a pagar por essa extensão é uma maior superficialidade, tanto da própria tensão quanto dos seus resultados, isto é, dos conhecimentos que dela podem ser retirados. Isso explica a necessidade de muitas vezes se recorrer a um conhecimento mais profundo, que só é possível alterando parcialmente essa tensão de consciência. É assim que o «mundo da investigação científica» partilha com o da realidade quotidiana a exigência de vigília, «modulando-a» contudo de forma a concentrar-se deliberadamente numa parcela muito menor da realidade. Em vez de vigília ou «concentração generalizada», devemos por isso falar, neste caso, de *intencionalidade deliberada* («*purposive thinking*», no texto). No mundo dos sonhos, o outro exemplo de Schutz, encontramos a situação oposta: do mundo quotidiano para a atitude científica há um aguçar da percepção consciente; daquele para o dos sonhos, verifica-se o enfraquecimento desta, algo que já Freud procurava explicar em qualquer das suas tópicas. Partilhando as pulsões inconscientes e a disciplina do «eu», o mundo dos sonhos coloca-nos assim num estado de «claridade parcial».

A segunda característica é a de mais difícil definição. Schutz fala, na esteira de Husserl, de uma *epoché* – chamemos-lhe simplesmente «suspensão» –, procurando com isso referir-se à atitude exigida ao indivíduo ao entrar em cada província de significado. Não constituindo nenhuma delas uma «primeidade» absoluta, tal significa que se está permanentemente a deixar algo para trás, algo que tem de (nos) ser vedado logo que se entra em «sintonia» com determinada província, e que só pode ser recuperado logo que fechamos o parêntesis e regressamos à situação ou atitude de onde se partiu.

Mas nem a «realidade por excelência» escapa a esta inevitabilidade. Dizer que o quotidiano é o pano de fundo de todas as outras províncias não implica que nele se encontre a atitude fundamental que seria o único dado verdadeiramente absoluto. Não sendo «primeiro», o quotidiano é contudo um eterno «segundo». O absoluto é, segundo Schutz, a «angústia fundamental»

³ Falamos dos proponentes originais de ambas as teses, e não dos seus seguidores, como o já mencionado

perante a morte, enquanto a realidade quotidiana consiste justamente no levantamento dessa angústia; levantamento que, mais prosaicamente, pode ser definido como a *suspensão de toda e qualquer dúvida*. A atitude «quotidiana» tem ainda assim a primazia quando confrontada com qualquer das restantes províncias, pois, a partir daí, é sempre alguma das suas características que é suspensa. É dessa forma que o mundo da investigação científica inverte a pressuposição fundamental de que o imediatamente observado equivale à própria realidade: estando a dúvida suspensa no mundo quotidiano, ela é aí reintroduzida (sem que tal implique, de modo geral, o regresso à angústia perante a morte). Sem querer fazer um jogo de palavras, estamos aí perante uma suspensão da «suspensão da dúvida». No caso do mundo dos sonhos, caminha-se mais uma vez no sentido diametralmente oposto, se é que é possível recuar para aquém da ausência de dúvida. Não há aqui qualquer inconsistência: ainda que a suspensão da dúvida prevaleça na realidade quotidiana, tal não é sinónimo de credulidade perante tudo. À medida que adquirimos experiência, tenhamos ou não (situação puramente hipotética) ingressado noutras províncias, acumulamos inúmeros dados de todo o tipo⁴ no nosso conhecimento. Estes são por nós reestruturados de forma a impedir as dissonâncias cognitivas, uma vez que, mesmo sem recorrer ao «super-ego» de Freud, deve postular-se a existência de um mecanismo de controlo que «filtra» ou minimiza as possíveis incoerências. É precisamente esse mecanismo de controlo que é suspenso (ou quando muito atenuado) no momento em que se entra no mundo dos sonhos. As bem conhecidas fusões sincréticas de tempo, de lugar, de pessoa, etc. que aí ocorrem são outras tantas manifestações desse fenómeno a que poderíamos dar o nome de «anulação da dúvida».

Erving Goffman.

⁴ Para além das suas diferentes «origens» (visual, auditivo, tátil), ele pode ser operativo (*know-how*), moral (proibição, prescrição, autonomia), etc. Ainda que a semiótica modal de Greimas possa ter algo a dizer relativamente aos diferentes tipos de conhecimento possíveis, talvez seja muito mais proveitoso ir no sentido de Heidegger e do «segundo» Wittgenstein: o conhecimento é heteróclito e assimilado de forma heteróclita. Nem mesmo uma análise posterior pode fazer dele um sistema. É este o argumento de Hubert Dreyfus (cf., p. ex., Dreyfus, Hubert e Dreyfus, Stuart, «Making a mind vs. modeling a brain: artificial intelligence back at a branch-point», in Margaret A. Boden, *The philosophy of artificial intelligence*, 1990, pp. 309-333), quando procura negar a possibilidade de a inteligência artificial chegar alguma vez a atingir o grau de complexidade da humana.

	Realidade quotidiana	Mundo dos sonhos	Mundo da inv. científica	Mundo do jogo
Tensão de consciência	Vigília	Semiconsciência (p. 240: «claridade parcial»)	Intencionalidade deliberada	Concentração, mantendo uma «janela» para a realidade quotidiana
<i>Epoché</i>	Suspensão da dúvida	Suspensão dos mecanismos psíquicos de controlo	Reintrodução sistemática da dúvida	Suspensão da dúvida (relativamente ao mundo do jogo)
Espontaneidade (interesse pragmático)	Ação em função de um projecto	Atenção passiva	Compreensão desinteressada	Ação em função de um objectivo definido pelas regras do jogo
Auto-experiência	O Eu experienciado na sua totalidade	O Eu à mercê da imaginação (impotência face aos «acontecimentos»)	Suspensão das coordenadas de referência (eu, aqui, agora, em especial o «eu»)	O Eu parcialmente dividido (mas dominando a parte que se concentra no jogo)
Forma de sociabilidade	Mundo intersubjectivo	Mónada: relação fictícia e vazia com um «quase-Nós»	Tradição, história e conceitos do campo científico em causa	Aceitação das regras (cf. o «desmancha--prazer» de Huizinga).
Perspectiva temporal	Intersecção entre «tempo cósmico» e <i>durée</i> psicológica; irreversibilidade (passado = recordação; futuro = projecto)	<i>Durée</i> puramente psicológica (subjectiva), mas também irreversível	Reversibilidade e maleabilidade	Intersecção entre <i>durée</i> psicológica e «tempo do jogo», reversibilidade parcial

Quadro elaborado a partir de «On multiple realities», de Alfred Schutz, à excepção da coluna mais à direita.

Antes de passar às outras características, talvez seja um bom momento para averiguar o que pode desde já ser dito no que toca a esse outro mundo, o do jogo. No que respeita à tensão de consciência, basta recordarmos a recensão feita a Goffman no capítulo inicial. O jogo é visto por este autor como algo que exige um grau de concentração que se aproxima da exclusividade (sem contudo a atingir). Abaixo de um determinado grau de atenção, o jogador é um mau parceiro, pois não está suficientemente envolvido no jogo; o contrário é igualmente indesejável, pois significa que se deixou que o jogo tomasse as rédeas, tornando-se, no limite, a realidade exclusiva. A tensão característica do jogo deve assim corresponder a um alto grau de concentração, devendo contudo este ser compensado pela existência de uma «janela» para a realidade quotidiana. Sinal disso é a possibilidade, prevista por quase todo tipo de jogos, de interrompê-los (por iniciativa de qualquer dos jogadores ou por motivos externos «de força maior», como um telefone que toca), podendo habitualmente retomar-se, num momento posterior, a actividade no ponto em que foi suspensa.

Já demos também as pistas suficientes para inferir o que ocorre com a *epoché*. Iniciar um jogo é também suspender a dúvida, mas trata-se neste caso de um tipo muito específico de dúvida, que envolve apenas o que possa dizer respeito ao próprio mundo do jogo. Numa verdadeira guerra não se captura um adversário, fazendo dele prisioneiro, ao ocupar a mesma posição espacial nem ao «saltar-se» sobre este, mas é isso que determina no xadrez e nas damas, respectivamente, que se tome uma peça do oponente. Os exemplos poderiam facilmente multiplicar-se, abrangendo um leque que vai do exótico (como no «Monopólio», onde cair na casa «Estacionamento livre» significa receber o dinheiro proveniente de todo o tipo de multas e taxas) ao mais afim com as exigências morais da vida em sociedade (é o caso das penalizações nos desportos, em particular nos colectivos).

Os dois traços já dissecados não bastam contudo para definir uma «província de significado». A eles temos de acrescentar, antes de mais, aquilo a que Schutz chama *espontaneidade*, mas que fica mais bem caracterizado na nossa língua se for descrito como «interesse pragmático». Mais uma vez, nada como recorrer aos exemplos que nos têm acompanhado para apreender um vocabulário que nem sempre é dos mais imediatos. Para a realidade quotidiana (aqui seguida por outras «províncias»), este interesse toma a forma do «projecto», isto é (simplificando um pouco), praticamente tudo aquilo que fazemos é motivado por uma resposta à pergunta «para que serve?». Não sendo estranho à investigação científica, o projecto apresenta ainda assim algumas *nuances* no caso desta, que se desloca dum interesse imediato e utilitário para um interesse teórico. Deveríamos talvez (saindo um pouco da ortodoxia de Schutz) apresentar duas perspectivas temporais para distinguir esta «província» da realidade quotidiana: a curto prazo há sem dúvida uma orientação em torno de um projecto (que configura assim um interesse); Schutz prefere alargar o âmbito da análise e falar, aproximando-se do paradoxo, de uma «compreensão desinteressada» como sendo aquilo que motiva a investigação científica. No mundo dos sonhos, a «espontaneidade» é, num certo sentido, verdadeiramente espontânea, uma vez que escapa ao controlo consciente do indivíduo, obedecendo a motivações demasiado profundas e

controladas para emergirem durante o tempo de vigília. Não que deixe de existir intencionalidade; todavia esta deixa de ser directamente controlada pelo ego. No jogo regressa de novo a necessidade de algum tipo de projecto, mas desta vez limitado a uma hierarquia de objectivos traçada pelas regras. No topo da hierarquia, a vitória. Logo abaixo, as prescrições e proibições a que chamamos, em sentido restrito, regras. Daí para as estratégias e depois para as tácticas, a complexidade é pelo menos de molde a obrigar que se repensem as já mencionadas referências à simplicidade do jogo.

Por aqui se vê a riqueza e complexidade que vem associada a qualquer província de significado. Até mesmo algo aparentemente tão simples como o jogo arrasta diversas hierarquias de objectivos e projectos. O mesmo grau de complexidade transmite-se às últimas características indicadas por Schutz, onde nos envolvemos ainda mais nos embrenhados bosques que abrigam a subjectividade. Experimentar o mundo é também experimentar o «eu», eis uma forma de resumir a característica a que Schutz chama *auto-experiência*. À falta de um campo específico de interesse no caso da realidade quotidiana, o mesmo acontece com o indivíduo: mais uma vez a totalidade caminha lado a lado com a superficialidade. Basta pensar que todas as coordenadas estão centradas no indivíduo e nas suas circunstâncias espaço-temporais: o subjectivismo tem como «efeito secundário» ser um obstáculo à objectividade. No caso do sonho, a experiência «de si» dominante é a da perda dum dos elementos fundamentais da identidade: o controlo (mesmo que sempre relativo) de si mesmo. Tal como num barco à deriva, o sonho arrasta-nos por situações que, por irreais e inverosímeis que sejam, dificilmente podemos controlar, muito menos se regressarmos ao tangível mundo da realidade. No meio desta multiplicidade, não é difícil a própria unidade do sujeito ver-se ameaçada: se isso pode tornar-se prejudicial ou se, pelo contrário, é indispensável à saúde mental do «eu» dominante, é tarefa que deixamos aos psicólogos.

Um outro tipo de perda está associado ao mundo da investigação científica. Enquanto a realidade quotidiana (e mesmo o mundo dos sonhos) está ancorada nas coordenadas fundamentais – o «eu», o «aqui» e o «agora», tal como nos recordava Benveniste –, a ciência transpõe essas coordenadas

relativas a cada sujeito procurando absolutizá-las⁵. Muito também poderia ser dito do processo histórico que levou a que esse «farol» iluminasse cada vez mais e a que cada vez mais dependêssemos dele até mesmo para as nossas navegações interiores. O jogo, repetindo o que ocorre em outras características, cai numa espécie de «área cinzenta», que neste caso é muito mais interessante e reveladora do que os limites extremos do branco ou do negro. O eu, íntegro no caso da realidade quotidiana, dissolvido no sonho, e reduzido a um ponto numa superfície sem centro na ciência, encontra-se aqui *dividido*. Mas não se trata de uma divisão indesejável e problemática como em qualquer esquizofrenia. Muito pelo contrário, no jogo há (idealmente, mas os casos reais não se afastam demasiado) uma harmonia entre a parte do eu que, mantendo uma «janela» para a realidade quotidiana, aparenta abdicar do seu domínio, e aquela que «toma as rédeas» da concentração do sujeito. Ou seja, a parte do eu que está orientada para a actividade lúdica domina, mas apenas porque a parte «pragmática» (orientada para o quotidiano) o permite e *enquanto* o permite. Parecerá que estamos a enredar-nos num vocabulário alegórico ou mesmo metafísico, mas basta recordar o artigo de Goffman já dissecado para verificar como tudo isto pode ser trocado por conceitos e exemplos inquestionáveis e quase «terra-a-terra».

Pouco mais adiantaremos ao falar das duas últimas dimensões propostas por Schutz, respectivamente a «forma de sociabilidade» e a «perspectiva temporal». Ainda assim, ambas reforçam o que foi dito a propósito das outras características, em particular no que respeita à relação entre o mundo exterior e a experiência interior do sujeito. No caso da *perspectiva temporal*, essa relação assume de resto um lugar de destaque: quanto mais ancorada no mundo físico, mais a experiência da temporalidade tende a reproduzir o traço mais relevante do «tempo cósmico», isto é, a irreversibilidade. Assim acontece no quotidiano, como bem atesta o intraduzível provérbio inglês que nos diz que «*you can't unring a bell*». No fluxo puramente psicológico e dificilmente controlável dos sonhos, os acontecimentos seguem-se também de modo irreversível, ainda que o inconsciente possa uma e outra vez regressar a situações já sonhadas,

⁵ É aliás esse o objectivo mais ou menos oculto de toda e qualquer ciência: tornar-se algo absoluto na

variando-as ou repetindo-as até à obsessão e – característica essencial – a *durée* psicológica, com as suas expansões e contracções, esteja liberta do «monótono» ritmo do tempo cósmico. Já o jogo permite uma ainda maior flexibilidade, apesar de que esta ser altamente dependente das circunstâncias. Num jogo oficial, o recuo é praticamente impossível – tanto quanto nos é dado saber, logo que se toca numa peça de xadrez, ficam proibidos os movimentos com qualquer outra; em situações informais, pelo contrário, basta o acordo dos jogadores para que se recue ao momento anterior a um lance incorrecto. No mundo da investigação científica, a reversibilidade encontra-se em terreno ainda favorável. Como indica o próprio Schutz, «o pensamento teórico não embraia com [*gear into*] o mundo exterior» (Schutz, 1945/1962, p. 247), ao menos enquanto é pura reflexão. Repetindo a metáfora mecânica, o «motor» só transmite o seu movimento às «rodas» quando o pensamento é posto em acto, por exemplo quando uma teoria científica é divulgada e posta à prova perante a respectiva comunidade.

É justamente a presença (ou ausência) de comunidades, bem como as respectivas características, aquilo que define a *forma de sociabilidade*. A descrição não é difícil, tendo em conta o que pode ser inferido de tudo o que foi até aqui dito. Para a «realidade por excelência» do quotidiano, que tudo pretende abarcar, o mesmo ocorre com a sua comunidade potencial, naturalmente constituída por todos os indivíduos. O «espaço» onde se movem, apoiados pelo incontornável senso comum, é o «mundo intersubjectivo» entendido da forma mais lata possível. Todas as outras províncias são subconjuntos desse mundo intersubjectivo, mesmo quando se trata de um subconjunto de um único elemento, como é o caso do mundo dos sonhos. Neste, nas palavras do próprio Schutz, o sujeito torna-se uma mónada sem janelas⁶ com uma «intra-subjectividade» (a que Schutz chama uma relação fictícia e vazia com um «quase-Nós») a fazer as vezes da intersubjectividade.

Nas outras províncias aqui mencionadas, o importante é a existência de um «bilhete de entrada» para o mundo intersubjectivo: a ciência (bem como

medida em que resiste a todas as tentativas de invalidação.

⁶ Curiosamente, embora sem janelas, essa mónada é, segundo Schutz, um *espelho* do universo (cf. Schutz, 1945/1962, p. 244)

outros campos que fazem as delícias de Bourdieu) condiciona essa entrada à posse de competências (cognitivas, simbólicas, etc.) que são determinadas pela tradição do próprio campo⁷; o jogo, menos exigente, pede apenas que se respeitem as regras e que o jogador se dedique voluntariamente à actividade.

A partir desta pouco sumária enunciação das características que, para Schutz, permitem definir cada uma das províncias de significado, podemos então tentar proceder a algumas deduções relativamente àquela que mais nos interessa: o jogo. À primeira vista, este parece perder a primazia que era defendida pelos autores de que nos ocupámos anteriormente, em particular Huizinga. Na imagem aí apresentada, aquilo que mais contribui para que se valorize o jogo como algo singular é o facto de ser um mundo à parte, com regras e uma teia cerrada de relações que simultaneamente o afastam e o põem em contacto com o quotidiano. A partir do momento em que somos forçados a reconhecer a multiplicidade destas «províncias», não será o jogo apenas mais uma entre muitas? Talvez a resposta não seja assim tão simples. De todas as províncias de significado, a do jogo é provavelmente a mais «camaleónica», pois, nas suas inúmeras instâncias e variantes, mimetiza não só diferentes aspectos do quotidiano como também (pelo menos potencialmente) de cada uma das outras províncias. Por assim ser, é acima de tudo no jogo e através dele que tomamos consciência de que essas realidades alternativas existem, apreendendo além disso as diferentes normas que as regem. Talvez se possa argumentar que esse é um efeito secundário, talvez se possa defender que é essa a sua função essencial. No presente caso, pouco nos importa saber qual das interpretações é a mais correcta. Importante é notar que o jogo apresenta uma característica de que nem todas as províncias de significado partilham (talvez muito poucas o façam): desperta-nos para a existência de outras realidades e, mais do que isso, «habilita»-nos com o conhecimento de como e

⁷ Como bem o mostra qualquer prova académica, dialéctica entre prova de conhecimento e capacidade de inovação ou mesmo de ruptura. É a capacidade de combinar os dois registos que dá legitimidade ao candidato. A questão torna-se um pouco mais complexa quando o campo não está constituído, caso em que é necessário fazê-lo com fragmentos de outros campos. Cf., em níveis totalmente incomensuráveis, a *scientia nuova* de Galileu e uma dissertação como esta.

quando se pode entrar e sair destas; de que, sob determinadas condições, é possível «saltitar» de realidade em realidade.

É isso, acima de tudo, o que faz do jogo algo fundamental para a socialização da criança. Sem que seja necessário recorrer a Piaget, basta recordar a importância que os conceitos de «*play*» e de «*game*» têm para outros mentores de Goffman, George Herbert Mead. Para este autor, é a passagem do livre e desorganizado «*play*» (que traduziríamos neste caso por «brincar» ou «brincadeira») para o «*game*» («jogo») estruturado aquilo que acompanha – ou mesmo provoca – o aparecimento dum «*self*» («eu») e que contribui para a sua solidificação. Esta transição, segundo Mead, manifesta um acontecimento essencial: «num jogo em que diferentes indivíduos estão envolvidos, a criança que desempenha um papel deve estar apta a desempenhar o de qualquer outra» (Mead, 1962, p. 151). Mesmo num caso tão simples como o jogo das escondidas, exemplo dado pelo próprio autor, cada uma das crianças deve ser capaz de representar cada um dos papéis possíveis, reconhecendo as diferentes exigências que lhes vêm associadas: ora se esconde, ora procura quem está escondido.

Mas esta possibilidade não pode limitar-se à infância. Muito pelo contrário, pois essa é uma aptidão fundamental para a consciência do «outro generalizado». Na verdade, o conceito de «outro generalizado» quase se confunde com as condições necessárias ao «*game*», uma vez que ambas requerem um pensamento abstracto ou reflexivo. Recorde-se, num outro registo, o conceito perelmaniano de auditório universal, com uma pequena *nuance*: é na medida em que sou capaz de me colocar no lugar de todos os outros que devo ser capaz de fazer o mesmo relativamente a cada um, abstraindo das inevitáveis diferenças que estou impossibilitado de eliminar.

O problema está precisamente em saber se tal ocorrerá sempre assim, ou se a presença (que é uma presença puramente mental) do «outro generalizado» passa a ser, a partir do momento em que se instala, suficiente para «influenciar o comportamento dos indivíduos», de tal forma que a comunidade pode continuar a exercer «controlo sobre a conduta dos seus membros» (idem, p. 155). Isto é, é bem possível que tenhamos aqui dois «agentes de socialização»

que são na verdade distintos, ao contrário do que a nossa interpretação inicial de Mead parecia indicar. Assim, ainda que o jogo [*game*] possa ser essencial para a eclosão e mesmo para uma primeira maturação do «*self*», talvez o controlo social exercido através da nossa consciência do «outro generalizado» possa num momento posterior dispensá-lo, quem sabe se com vantagem do ponto de vista da própria organização e reprodução social.

A verdade é que a sociedade parece sobreviver ao declínio do jogo de que falávamos na primeira parte. Mas a que preço, para si própria e para o indivíduo? Ter a consciência de que a realidade – seja a «realidade por excelência» do quotidiano ou qualquer das outras «províncias» – tem sempre algo de maleável, apresentando-se o jogo como o limite dessa maleabilidade, é algo que lhe dá imediatamente um maior grau de incerteza e insegurança. Em *The fall of public man*, Richard Sennett mostrava o que pode haver de positivo nessa insegurança: no momento em que o Antigo Regime (entendido aqui de forma lata) começa a ruir, ao ritmo da decadência das suas hierarquias, a sensação de insegurança generaliza-se, em particular para os recém-chegados ao ambiente desenraizado da cidade.

Foi contudo aí que, ao longo do século XVIII, as capacidades de representação atingiram o seu cúmulo na sociedade europeia ocidental. Uma imagem vinda da química ajuda a compreender uma das variáveis envolvidas: quanto maior a concentração de um determinado reagente (leia-se: quanto mais densa e heterogénea a população de uma cidade), tanto mais reacções ocorrem num dado intervalo de tempo. O que a análise de Sennett mostra é que esta explicação óbvia não esgota a complexidade dos factos. É preciso acrescentar – pelo menos – uma tendência, ou, se se aceitar uma imagem menos cândida, uma pressão social exercida sobre os indivíduos para que explorem as suas capacidades de interacção com os outros. De entre estas capacidades, aquela que Sennett põe em destaque como sendo a mais determinante para a eclosão e expansão do espaço público é a de explorarmos as nossas diferentes facetas (versão psicológica, de que Sennett se demarca) ou de sermos capazes de representar quase todo o leque de papéis sociais ao

nosso dispor (versão sociológica, menos controversa). Numa palavra, a aptidão para a «teatralidade».

b) Habitantes.

Tudo o que temos vindo a dizer permite consolidar à proposta que, ainda que anunciada no final do capítulo anterior, aí ficou como que em equilíbrio instável. Independentemente das diferenças que distinguem cada género – e, dada a relativa permeabilidade destes à hibridação, algo que permita encontrar-lhes uma unidade é praticamente uma exigência –, os jogos permitem que o jogador entre num mundo onde desempenhará, por um breve intervalo de tempo, um papel diferente daqueles que lhe são exigidos na realidade quotidiana.

Como é natural, o que acabou de ser dito tem de ser devidamente depurado. Casos haverá em que o desempenho de um papel é levado, não às últimas consequências, mas ao limite daquilo que a actual interacção permite⁸. É o caso do género de *role-play*, pois aí exige-se, muito mais do que uma simples identificação com a personagem através da qual se interage, a capacidade de tomar decisões de acordo com o que esta faria perante uma determinada situação. A um nível muito menos significativo, sem que tal implique o desaparecimento dessa capacidade, encontramos os jogos que pedem acima de tudo concentração aguda e reflexos rápidos.

Devemos contudo, deixando de lado as inevitáveis *nuances* que se verificam de género para género, concentrar-nos no caso geral. Para tal, impõe-se uma pequena digressão etimológica em torno dos conceitos de jogo e de representação. Tivesse, aliás, esta dissertação sido escrita em inglês e todo o caminho até aqui percorrido teria sido muito mais simples. Apesar da forma como Mead utiliza a palavra, secundarizando-a em favor do «*game*», na maior parte dos casos a língua inglesa utiliza «*play*» com um significado

⁸ Como vimos no cap. II.1., as condicionantes técnicas são, pelo menos abaixo de determinado limiar de capacidade de computação, das mais determinantes para a qualidade e mesmo para o tipo de interacção que pode ter lugar.

suficientemente abrangente para dar conta de todo o tipo de actividades lúdicas. Mas a polissemia não se fica por aí. Ainda que latente no caso do jogo, devemos perguntar-nos se não terá aí cabimento o outro grande campo semântico da palavra, o que releva das capacidades teatrais; da teatralidade, como dissemos acima.

Não queremos com isso dizer que jogo e representação são uma e a mesma coisa. No presente caso, a língua portuguesa tem de resto a vantagem de nos fazer atentar para pequenas diferenças que aqui e ali se tornam relevantes. Como diz Adriano Duarte Rodrigues num artigo intitulado «Jogo e representação», «É-se espectador da *representação*, ao passo que no *jogo* entra-se» (Rodrigues, 1992, p. 7, ênfases nossas). Mais à frente, uma frase que permite desfazer um equívoco que levaria a um autêntico impasse: o actor não terá (ao menos ele!) um papel activo na representação? Ao ler-se que «o jogo estético da representação teatral está inscrito num espaço intermediário, no abismo que se cava entre o actor e a personagem que representa. É deste abismo que se alimenta a representação» (idem, p. 8), compreendemos que é a distanciação entre o actor e a personagem que representa a responsável por esse estranho fenómeno em que não se pode deixar de ser espectador de si próprio. Noutras línguas – e não só no inglês, pois o mesmo fenómeno ocorre no francês («*jouer*») ou no alemão («*spielen*») – o uso de uma só palavra não permite dar conta de forma tão clara da inevitável *mise en abîme* da representação. Em contrapartida, põe em destaque o parentesco entre esta actividade e o jogo, como já fora notado pelo omnipresente Huizinga. Queremos contudo pegar nessa proximidade numa outra forma, que no final talvez leve a aplicar o mesmo raciocínio e a perguntar se o jogo pode subtrair--se a essa *mise en abîme*. Chegar ao jogo a partir da representação, seguindo o caminho oposto ao que até aqui foi seguido, é agora o nosso objectivo, o que implica entrar, mesmo que muito ao de leve, na teoria do drama.

Sendo esta um território vasto e por enquanto difícil de cartografar, é verdadeiramente feliz o facto de estar à mão praticamente tudo o que precisamos para confirmar esse parentesco. Para tal, basta atentar num

interessante livro do brasileiro Renato Cohen que tem como objecto principal não o teatro mais comum, nem mesmo o jogo, mas sim a *performance* enquanto forma de expressão. Tratando-se de uma defesa da *performance* e de todo o tipo de expressões teatrais mais «livres», compreende-se a insistência na necessidade de lhe dar um estatuto igual ao da arte mais clássica. É a forma como faz esta apologia – a apresentação de uma tabela comparativa entre o teatro e a *performance* – que desperta o nosso interesse. Cada uma das dimensões aí presentes (elemento activo, sustentação, fio condutor, construção, técnicas, ênfase, forma de estruturação, local e tempo de apresentação) pode sem grande esforço ser aplicada a um terceiro modelo – o do jogo, justamente – sem que tal tenha de implicar um grande esforço imaginativo, o que nos autoriza a pelo menos postular o reforço da hipótese de um parentesco bastante íntimo entre cada uma das três actividades.

Tal como o actor e o *performer*, também o jogo tem um elemento activo, o jogador (no caso do jogo «tecnicamente assistido» pelo computador, o utilizador) e, tal como estas formas de expressão, que dependem, para a sua existência enquanto *performing arts*, de duas formas ligeiramente distintas de representação (daí que o autor prefira falar de *live art* no caso da *performance*), o jogo é também sustentado por actos – as «jogadas», se falarmos de jogos em que essa acção é descontínua e/ou alternada, o mero «jogar» se, como na maioria dos géneros de jogos de computador, a acção é contínua. Sob esses actos, como se verá ao discutir uma outra característica, a forma de estruturação, está aquilo que lhes dá sentido, e que no caso de qualquer jogo são as regras. Além deste suporte «intencional», talvez fizesse sentido especificar que, no caso dos videojogos, há ainda um suporte perceptivo⁹, que é a interface. Não forcemos demasiado a analogia, contudo.

⁹ E mesmo material, logo que nos recordamos dos periféricos necessários para interagir com o programa: as teclas, o *joystick*, o rato, o próprio ecrã, etc.

	Teatro (Modelo estético)	<i>Free art [happening e performance]</i> (Modelo performativo)	Jogo (Modelo lúdico)
Elemento	Actor	Performer	Jogador/Utilizador
Sustentação	Representação	Live art	Acção estipulada por regras
Fio condutor	Narrativo	Colagem/ritual	Agonístico (eventualmente narrativo)
Construção	Personagem	Idiossincrasia	Situação
Técnicas	Lógica de acção/ Hierarquização	Livre associação	Competência adquirida nesse e noutros jogos /Intertextualidade, conhecimento do género
Ênfase	Dramaturgia, crítica social e política	Plástica, terapêutica, discurso poético	Competição, triunfo
Forma de estruturação	Peça individual	Grupo de trabalho	Ditada pelas regras/ Programação e filiação ao género
Local de apresentação	Teatro	Diversos	Espaço de jogo/ Meio técnico
Tempo de apresentação	Temporada	Evento	Partida/ « <i>Learning curve</i> »

in Cohen, Renato, *Performance como linguagem*, à excepção da coluna mais à direita, da nossa responsabilidade.

Menos óbvia será a presença de um fio condutor. Entre a linha narrativa do teatro clássico (ainda que não «épica»: a história é apresentada e não contada) e a colagem ou o regresso ao ritual presente na *performance*, o jogo é eminentemente agonístico. A haver uma narrativa, ela serve ou como pretexto para o jogo (os videojogos são particularmente notáveis neste aspecto, como já assinalámos no capítulo anterior) ou como algo que o complementa depois de ter tido lugar, o relato da partida (é disso que vivem os jornais desportivos, por exemplo). Apesar da presença da componente narrativa, jogo e teatro são no essencial acções que decorrem no presente. Uma diferença, aqui menos relevante, reside na lógica que dá sentido tanto à acção quanto à eventual narrativa (ou à reconstituição feita pelo espectador da totalidade das acções): no teatro ela tem como centro a personagem, na *performance* o próprio actor (ou actores) com a(s) sua(s) idiossincrasia(s), no jogo é a situação quem domina (o que já havia sido visto, por exemplo, por McLuhan, quando descreve essa actividade a partir das regras que somos compelidos a obedecer).

A mesma lógica estende-se às técnicas dramatúrgicas necessárias para levar a acção a bom caminho. O teatro clássico, com a sua ênfase na narrativa e portanto na sua construção, é o exemplo mais flagrante, e dele já Aristóteles deu conta: o *drama* deve estar construído de tal modo que, no final, as personagens e as respectivas acções se encaixem numa trama¹⁰ ou hierarquia causal cerrada. É aliás suposto que o espectador tenha uma expectativa perante o desenlace que vai revelar essa lógica até então oculta, o que faz do drama, na opinião da filósofa americana Suzanne Langer, uma arte em que o tempo fundamental é o futuro. Menorizando a intriga, a *performance* liberta-se das técnicas de construção impostas pelo domínio da narrativa, passando a depender muito mais das técnicas de representação, isto é, da capacidade do actor/*performer* para improvisar sobre um mote. Mesmo na ausência de uma escrita, as múltiplas e irrepetíveis instâncias de cada actuação – assim como a coordenação entre os diferentes *performers* –, dependem de uma «preparação» definida no passado, o que confere a este tempo uma importância pelo menos igual ao presente. No jogo (este é um dos casos em que o jogo de computador se adapta como uma luva), os três tempos interligam-se: antecipa-se um final, que se aproxima à medida que a interacção progride (ou que os quadros e os níveis vão sendo conquistados¹¹), mas o sucesso de cada acção presente depende de uma competência adquirida em ocasiões anteriores, não só nesse como noutros jogos similares¹².

Tudo aquilo que foi dito a propósito das técnicas se repete relativamente à forma de estruturação e ao tempo de apresentação. A unidade central do teatro «clássico»¹³ é a peça (que entendemos como a conjunção dum suporte escrito e duma encenação); o seu tempo de vida prolonga-se à temporada. Na *performance*, o tema sobre o qual se improvisa acaba por recuar para um plano

¹⁰ Não há aqui qualquer trocadilho, apenas a etimologia a impor-se.

¹¹ Nem sempre o final de um videojogo tem de corresponder a um *happy end* com uma animação de bónus, como é o conceito hoje em dia dominante. Os primeiros jogos eram muito mais «trágicos», pois a prova de competência do jogador consistia em conseguir adiar o mais possível um final inevitável, como pode ler-se no relato de J. C. Herz em *Joystick Nation*, a propósito do clássico *Missile Command* (figura 7): «A coisa mais intensa em *Missile Command* (...) era aquele estranho [*weird*] momento perto do fim, quando os mísseis choviam e se sabia que se estava prestes a perder, e era apesar disso uma sensação totalmente eufórica» (Herz, 1997, p. 64, tradução ligeiramente adaptada).

¹² Note-se mais uma vez a importância do conhecimento das convenções genéricas.

de fundo: cada ocorrência tem a sua individualidade, e como, dentro de cada evento com princípio, meio e fim, as variações se multiplicam pelo número de *performers* (para não falar dos técnicos de luz, som, etc.), pouco há que possa conferir-lhe unidade a não ser o grupo de trabalho que dá literalmente corpo à acção. No jogo repete-se o cruzamento de temporalidades presente no teatro: uma de curto prazo, a partida, que é a unidade básica; uma de longo prazo, que consiste no processo de aprendizagem dos obstáculos e do modo como podem ser superados. Ao contrário da língua portuguesa, que não disponibilizou ainda uma expressão para este processo, os países anglo--saxónicos há muito que dão conta desse processo numa forma bastante gráfica, chamando-lhe «*learning curve*»¹⁴.

De pouco adianta, para os nossos propósitos, desenvolver aquilo que diz respeito aos locais privilegiados de apresentação. É suficiente recordar que ora são o resultado de diversas contingências históricas (caso do teatro, mas também da *performance*, pelas razões opostas – contra a «cristalização» de um espaço por excelência, a abertura a todos os locais possíveis), ora fazem parte da própria definição da actividade (caso do jogo). Em contrapartida, deve explicar-se aquilo que, sendo de alguma forma externo a cada uma das actividades, acaba por ser realçado (ênfático, na expressão do autor) por estas. Com o teatro, pouco pode ser feito contra o peso da sua história. Quer nas suas temáticas quer nas suas funções extra-estéticas, desde há muito que é um meio em que é privilegiada a expressão dos conflitos psíquicos do sujeito (sejam exclusivamente internos, sejam motivados pela interacção social ou pessoal com os seus semelhantes), apresentando iguais potencialidades para servir como meio de crítica social e política. Quando Artaud propunha, logo na introdução a *O teatro e o seu duplo*, «uma cultura» [e logo um teatro] «sem espaço nem tempo, apenas limitada pela capacidade dos nossos nervos» (Artaud, 1938, p. 12), o alvo da sua crítica é justamente a progressiva restrição das possibilidades do teatro que reduz o homem a algo «provisório, material»

¹³ Para não falar na tripla unidade de tempo de lugar e de acção ou nas unidades «mínimas» como o acto ou a cena.

¹⁴ Tão gráfica que até permite dar conta do maior ou menor grau de dificuldade dum jogo: tal como o declive duma montanha, a curva pode ser suave ou íngreme.

(idem, p. 41), ao sabor dessas contingências sociais e psicológicas que depressa se esgotam a si mesmas. Ao mesmo tempo, mostrava uma outra concepção de teatro, porventura mais primordial, que de alguma forma a *performance* procurou recuperar: a encenação de conflitos universais, intemporais e superiores ao indivíduo. Ambição praticamente inconcretizável, o que explica em parte que a própria *performance* acabe por oscilar entre a radicalização da crítica social (cf. as afinidades com o movimento dadaísta) e a queda no formalismo. A alternativa possível foi uma espécie de olhar para dentro, ora repensando a própria arte dramática (correndo o risco de cair na estafada «arte pela arte»), ora exacerbando as funções extra-artísticas do teatro (uma crítica aos próprios mecanismos da arte, nuns casos, as suas potencialidades terapêuticas, noutros). Com o jogo tudo tem por enquanto sido mais simples. Joga-se pelo jogo, mas é o triunfo que serve sempre de incentivo, tome ele a forma que tomar¹⁵. A ênfase – já Huizinga o dizia apesar de não usar o termo – reside na competição e é tudo.

Do que acabou de ser dito, talvez seja possível notar que, neste modelo lúdico que propomos para uma terceira coluna não prevista por Renato Cohen, algumas explicações e exemplos encaixam muito melhor quando são retirados do universo dos jogos de computador do que quando nos referimos a jogos mais tradicionais. Um resultado tanto mais curioso quanto não fora deliberado antes da escrita destas linhas, mas que coincide com outras análises. A familiaridade ente ambos os universos não passou despercebida a Brenda Laurel, que desde há muito procura repensar os modelos de interação com os computadores e a concepção das interfaces a partir da teoria do drama, como já indicámos num capítulo anterior.

Detenhamo-nos um pouco mais naquilo que a autora americana defende. Centrar a atenção na interface ou mesmo na interação, afirma, é «bater à porta errada»¹⁶ (Laurel, 1991, p. 14, mas também por diversas vezes mais à frente). Muito mais revelador e produtivo será encarar aquilo que fazemos com o

¹⁵ Se se tratar de um jogo solitário, por exemplo, o incentivo é a auto-superação.

¹⁶ Evitámos a tradução à letra, estranha ao português, da expressão «*barking up the wrong tree*».

computador¹⁷ como uma *acção* com princípio, meio e fim. Praticamente toda a sua defesa do modelo teatral depende disso e da ideia de que as interfaces, independentemente da coerência das «metáforas» que as inspiram, restringem produtivamente essa acção na medida em que o utilizador as toma como uma realidade «absoluta» – «the representation is all there is», como diz Laurel numa outra frase de difícil tradução (idem, p. 17). Não repetiremos a intrincada argumentação, inspirada essencialmente na *Poética* de Aristóteles, que aduz em defesa destas ideias-chave; o que nos interessa são as ilustrações que ocorrem ao longo do livro. Terminámos o capítulo II.1 fazendo uma referência à página 1 de *Computers as theatre*: foi porque o potencial dos computadores residia «não na sua capacidade para efectuar cálculos mas sim na de *representar acção na qual os seres humanos pudessem participar*» (idem, p. 1, ênfase da autora) que o jogo se revelou como a forma mais natural de demonstrá-lo. Daí até ao final, os jogos não cessam de aparecer como exemplo privilegiado, chegando mesmo a servir de «bengala» quando procuram ilustrar-se as potencialidades da aplicação duma interface «teatral» a domínios mais produtivos como o processamento de texto. Talvez porque «os jogos incorporam conceitos de personagens e acção, *suspense* e empatia, assim como outros aspectos da representação dramática» (idem, p. 53).

Parece portanto haver dois caminhos que apontam para a mesma conclusão: quando se procura encaixar o modelo lúdico no teatro, o videojogo tem a primazia; quando se repensa a concepção das interfaces homem--computador segundo um modelo dramático, são os jogos que aparecem como ilustração privilegiada. De alguma maneira, pode dizer-se, repegando numa palavra que propusemos acima, que nele está a *teatralidade* em potência.

Mas quando o problema é apresentado desta forma tão cabal (no limite, que está longe de corresponder à nossa pretensão, teríamos jogo=teatralidade), tudo se torna mais escorregadio: como é possível falar em teatralidade no jogo de computador se lhe faltam quase todos os atributos? Enumerem-se, numa perspectiva mais clássica do que a de Renato Cohen, os elementos do teatro e

¹⁷ Ponhamos de parte os inúmeros casos em que o computador age com uma autonomia relativa, nos

da representação enquanto actividades e façam-se os possíveis para encontrá-los em alguém que está frente ao computador. Procure-se a voz, e ela emudeceu. Procure-se o gesto, e surge acantonado em movimentos manuais repetitivos. Procure-se, de modo geral, tudo o que dependa do corpo, e apenas encontramos umas mãos agarradas ao teclado ou ao *joystick*, uns olhos fixos no ecrã e um cérebro (ou cerebello?) que os coordena. Guarda-roupa, cenários e outros adereços, só os que estão representados na imagem.

Ainda assim, algo de fundamental subsiste, por mais que esteja reduzido à – melhor, «condensado na» – interacção com o que surge nesse mesmo ecrã, e à identificação (mesmo que «bem temperada»¹⁸) com a personagem – por vezes tão-só com o conjunto das regras – que interiorizamos enquanto o jogo decorre. A ideia oferece sem dúvida alguma resistência, em especial devido ao facto de, mais do que em qualquer outro tipo de jogo anterior a esta intrusão técnica, o corpo ser praticamente por completo «descarnado». Daí que se imponha a necessidade de ilustrar (por vezes de ajustar, atenuando) a defesa dessa onnipresença da teatralidade em tudo o que há de lúdico nas novas tecnologias.

A tarefa é menos difícil do que poderá parecer, uma vez que já há algum tempo que não faltam relatos que descrevem algumas experiências frente ao computador como «teatrais», revelando em contrapartida pouca ou nenhuma preocupação pelos aspectos mais materiais e corporais dessa «representação». A mais documentada, ainda que não se trate de um jogo se formos puristas, possui apesar disso numa grande percentagem essa componente lúdica. Trata-se das chamadas MUD ou Dimensões Multi-Utilizador¹⁹, espécie de versão *on-line* dos jogos de aventura (são aliás «gémeos», pois surgiram quase em simultâneo) onde um grande número de utilizadores ligados a uma mesma rede pode interagir em simultâneo, quase sempre exclusivamente de texto, e

chamados «bots».

¹⁸ Como afinal é a situação ideal, tanto no jogo (já o vimos por mais de uma vez) quanto na representação, teatral ou não. A identificação de que falamos não deve ser total, sob pena de não se distinguir a diferença entre realidade e mundo do jogo.

¹⁹ O acrónimo começou por significar, por razões ligadas ao universo diegético, «Multi-User Dungeons» («masmorras»), tendo contudo passado, por uma questão de rigor mas também de «respeitabilidade», a «Domains» ou «Dimensions».

por vezes a tocar o género a que David Myers dá o nome de «*role--play*»²⁰. Não são um jogo na verdadeira acepção da palavra, e isso numa medida equivalente ao facto de se aproximarem da vida de todos os dias: falta-lhes uma finalidade restrita e bem definida, não porque não exista qualquer objectivo, mas sim porque os objectivos se multiplicam e disseminam. Num mesmo momento, diferentes participantes podem ter outros tantos propósitos (encontrar um objecto, construir uma moradia, etc.), o que, aliado à necessidade de adquirir conhecimentos que outros podem já possuir, fomenta a interacção e a criação de alianças. Cooperação e competitividade surgem assim numa *ratio* aparentemente equilibrada, não sendo invulgar que a primazia seja dada à cooperação, ao contrário do espírito mais comum do jogo.

A complexidade desses «mundos» não pode de modo algum ser descrita em poucas linhas. Sobre eles já foram redigidos artigos, defendidas dissertações²¹ e escritos livros. O que procuramos pôr em destaque parece contudo confirmar as nossas afirmações anteriores. A experiência fundamental quando se participa num desses «ambientes multi-utilizador» é a de entrar na pele de uma personagem diferente. A expressão será com certeza demasiado forte, justamente por lhe faltar qualquer relação ao corpo e às emoções; há aliás inúmeros «jogadores» que procuram negar qualquer envolvimento emocional fora da mera diversão proporcionada pela actividade. Apesar das excepções, que fazem simultaneamente as delícias dos detractores e dos defensores acérrimos, permitindo o verdadeiro folclore mediático das paixões transpostas para a vida real e da percentagem de «travestis» na rede²², o caso mais comum será precisamente esse em que os participantes estão suficientemente distanciados das personagens que representam. Afinal, um jogo deve continuar a ser «apenas um jogo». Mas que faz isso senão confirmar o que já Diderot demonstrava há mais de 200 anos? «Se o actor fosse sensível, ser-lhe-ia impossível representar dez vezes a fio o papel com o mesmo calor e a mesma

²⁰ Em especial nas muito mais complexas MOO («Multi-user dimensions, Object Oriented»).

²¹ Há inclusive artigos em português, para não mencionar as traduções, como pode conferir-se numa consulta à bibliografia. No que respeita às análises no âmbito académico, apenas foram encontradas dissertações de mestrado; ainda que seja desconhecida a existência de teses de doutoramento, esta não é de todo improvável.

intensidade; muito quente na primeira representação, estaria esgotado e frio como mármore à terceira» (Diderot, 1770, p. 22), dizia ele então a propósito da necessidade de, na actividade teatral, manter a devida distância emocional. O mesmo se aplica, *mutatis mutandis*, às MUD, MOO e provavelmente a qualquer género de jogo de computador, o que, longe de enfraquecer a nossa posição, acrescenta mais um ponto de contacto entre os dois universos.

Um outro vem-nos da coluna intermédia da tabela acima apresentada: tanto ou mais do que o teatro mais tradicional, a *performance* possui grandes afinidades com o jogo. O que ocorrerá com uma das artes que lhe são afins, como é o caso da instalação? Desde os primórdios da informática que essa tendência para o ludismo foi notada: um excelente exemplo de interacção que, como não podia deixar de ser, é eminentemente lúdica, é uma das instalações de Myron Krueger, intitulada *PSYCHIC SPACE*, apresentada em 1971, e na qual era possível interagir com um labirinto projectado num ecrã. Uma instalação posterior, intitulada *CRITTER*, ia ainda mais longe, ao propor uma interacção com uma «figura» electrónica, o que faz com que nesta instalação esteja por alguns considerada o primeiro exemplo suficientemente «real» de uma personagem virtual que interage com o utilizador.

A prova mais segura não reside contudo nestes dois casos, mas antes no simples facto de ser possível desempenhar acções que só indirectamente podemos considerar como «nossas». Independentemente do grau ou da qualidade do envolvimento, ele tem sempre de ser considerado a partir de dois planos: o da actividade «nua», tal como poderia ser descrita por um observador tanto neutro quanto desconhecedor das convenções culturais²², e o daquilo que a actividade é para alguém que aceita deliberadamente tais convenções (mesmo sendo incapaz de enumerá-las, o que é menos comum no

²² São apenas aqueles que optam por uma personagem do sexo oposto (quando há apenas um sexo oposto, pois muitas MOO decorrem em «universos» em que a variedade é muito maior!!!).

²³ Esta forma de argumentação não é original. Em *Speech acts*, John Searle apresenta-a de forma primorosa, curiosamente (ou talvez não) recorrendo ao jogo como ilustração: «Poderíamos imaginar vinte e dois homens a executar os mesmos movimentos físicos que executam os jogadores de duas equipas de futebol, mas, se não houver nenhuma regra de futebol, isto é, nenhum jogo de futebol pré-existente, não faria nenhum sentido descrever o comportamento deles em termos de jogo de futebol» (Searle, *Os actos de fala*, 1969, p. 50). Acrescentamos apenas que, por mais que o jogo esteja definido numa determinada cultura, é necessário ao observador exterior ter algum conhecimento dessas regras constitutivas para dar sentido à actividade observada.

caso do jogo). Sempre que nos encontramos perante uma situação em que a nossa consciência pode viajar entre os dois planos – chamemos-lhes o da «realidade» e o da «representação» – e sabemos que ambos existem, há duas formas possíveis de agir. Uma é a que Huizinga descrevia como sendo a do «desmancha-prazeres», que não é mais do que a daquele que procura soprar na vela da ilusão em nome de uma realidade unidimensional. A outra é a de quem, como Nietzsche propunha, «continua a sonhar sabendo que se está a sonhar»²⁴, explora conscientemente e em seu benefício essa dualidade. Que o teatro vive (e cada vez mais) do corpo é algo que não podemos contestar. Mas, se fizermos os possíveis por dar o estatuto devido a cada uma das componentes, talvez nada fique de essencial a não ser essa ténue linha de comunicação entre os dois planos e a acção que os liga, qualquer que seja a forma como se manifesta. Quando atentamos nas MUD e nas MOO (para não referir de novo os – para nós tautológicos – jogos de «*role-play*») isso é suficientemente claro.

Noutros casos talvez não o seja tanto. À medida que recuamos em complexidade na classificação de David Myers, encontramos os jogos de *arcade*, e entre eles os que nem sequer nos pedem para manipular uma imagem humanóide ou um veículo, mas tão-só uma figura geométrica desprovida de qualquer sombra de personalidade. Se optarmos pela taxinomia dos Diberder, temos a um canto os jogos de reflexos como *Tetris*, *Klax* ou *Qix*²⁵, e no ponto diametralmente oposto, na ilha mais a oeste, os jogos de raciocínio, onde se está longe dessa identificação com uma figura que é suposto representarmos.

Mas se tivermos mesmo de ir por esse caminho, uma resposta depressa surge. Quer nos jogos de habilidade pura, quer nos que entram na categoria da *alea*, onde estão ausentes as personagens e situações «imaginárias», há sempre pelo menos um parceiro ou adversário contra o qual jogamos: o próprio

²⁴ Nietzsche, Friedrich, *A gaia ciência*, cit. por Vattimo, Gianni, *A sociedade transparente*, Lisboa, Edições 70, 1991, p. 17.

²⁵ Neste último e noutros casos (recordo-me de *Arkanoid*, onde é suposto que a «figura geométrica» seja uma nave tripulada), não deveria ser-se tão cabal. Os responsáveis pela concepção e/ou pelo *marketing* insistem muitas vezes em cobrir a pura habilidade com uma narrativa incipiente, dando assim um pequeno empurrãozinho no sentido da representação de uma personagem. É contudo pouco plausível que a maioria dos jogadores pense nela enquanto interage com um ecrã onde apenas vê uma imagem que reage aos nossos comandos e não tem tempo para pensar em significados secundários.

computador²⁶. Até mesmo quando os computadores se limitam a jogar entre si, como ocorre no World Computer Chess Championship que tem lugar a cada 4 anos em Alberta, no Canadá²⁷, programadores e espectadores «torçam» pelas suas máquinas ou por aquelas com as quais se identificam. Não é pois por acaso que podemos ler uma afirmação como a seguinte: «No caso dos jogos electrónicos, só para citar uma das mais antigas e mais ‘simples’ destas novas aplicações, o computador dificilmente poderá ser encarado como uma ferramenta. Ora é um parceiro de jogo, ora é o próprio jogo» (Simões, 1995, p. 95). Ou seja, ora é aquilo com que interagimos, ora é aquilo que cria o espaço imaginário no qual interagimos. Em qualquer dos casos (e são tantas as sobreposições das duas possibilidades...), o preço do «bilhete de entrada» é o de aí deixarmos parte do que somos. Isso não evita uma outra interrogação: ao regressarmos, tudo continua inalterado ou trazemos connosco parte do que é necessário no jogo?

²⁶ O que é uma situação que tem algo de notável. Antes podíamos tentar superar-nos a nós próprios ao jogar a sós uma paciência com cartas, assim como podíamos desafiar uma estranha e elevada entidade a que muitos chamam «Sorte» numa *slot-machine*. Hoje em dia já são comuns autojustificações como «O computador não me deixa ganhar. Não perdoa nenhuma» ou «Por mais que tente, não consigo vencer o computador».

²⁷ Confiamos no artigo de D. Alan Aycock «Play without players, players without play: The world Computer Chess Championship», com a data de 1990 (que faz inúmeras referências a «Fun in games» de Goffman), desconhecendo por isso se o mencionado campeonato ainda tem lugar e, se sim, se se mantém a periodicidade.

III

Heroísmos não, por favor

O herói moderno não é um herói; representa heróis.
Walter Benjamin, *Charles Baudelaire: A lyric poet in the era
of high capitalism*^{xiv}

Mas agora sabemos que a Virtude não é maior do que nós, que tem as dimensões do quotidiano, que cabe nas ironias de um jogo de cartas e na réplica serena «como lhe aprouver, *Monsieur*» dada a um homem demasiado deprimido para jogar.

Richard Sennett, *Palais-Royal*^{xv}

a) Queda e (re)ascensão da moral heróica.

Que ética ou moral se esconde sob os jogos que temos vindo até aqui a analisar? À vista das (poucas) análises que lhes foram dedicadas, tal parece ser uma questão absolutamente menor, de reduzidíssima importância. Julgamos, pelo contrário, que isso é muito mais determinante para averiguar as suas implicações políticas e sociais do que qualquer discurso sobre os hipotéticos efeitos (úteis ou, na maioria dos casos, perniciosos) sobre os seus adeptos, em particular as crianças. Teremos ainda oportunidade de fazer uma derradeira referência às investigações conduzidas segundo estas perspectivas, mas, na sequência do percurso pelo qual optámos, acreditamos ser mais lógico, tanto pelo que foi ficando de capítulos anteriores quanto por a questão se encadear

com aquele que será o nosso «destino», uma análise das implicações sociopolíticas da aliança entre o jogo e as novas tecnologias.

Partimos do princípio de que sob o jogo – ou pelo menos sob a grande maioria dos jogos, pois são de admitir excepções – é veiculada uma certa moral¹, ou, dito de forma mais explícita, uma certa concepção do mundo e, decorrendo desta, um determinado tipo de comportamento que com ela seja consistente – pelo menos dentro dos estritos limites desse «mundo à parte» que é o do jogo. Talvez não seja indiferente se esse comportamento é, *de facto*, posto em prática no nosso mundo quotidiano, até porque nunca há autonomia total entre essas diferentes «províncias de significado», pois cada uma destas deve ser de preferência vista como um sistema aberto. Além disso, a «realidade por excelência» do quotidiano permanece como centro em torno do qual gravitam todas as outras, ou, utilizando a terminologia sistémica, como ambiente que não deixa nunca de interferir nos *inputs* que chegam à caixa negra que é cada uma dessas províncias. Daí que seja possível e até comum observar intromissões pontuais no decorrer dum jogo², afectando muitas vezes (em diferentes graus possíveis) o seu desenrolar e o seu resultado. De forma complementar, não serão de estranhar as incontáveis vezes em que o jogo induz consequências (efeitos secundários, caso se aprecie a expressão) nesse ambiente omnipresente. Se assim não fosse, ninguém teria alguma vez feito a apologia das virtudes educativas e formativas no jogo no desenvolvimento e na socialização da criança.

Contudo, uma vez que nos encontramos perante um fenómeno que, acima de tudo, releva de um mundo ficcional, será preferível considerar tal problema – isto é, o das acções concretas que desencadeia no mundo real – como secundário. Em vez dos actos, devemos acima de tudo contentar-nos

¹ As excepções de que falamos seriam os jogos (admitamos hipoteticamente a sua existência) «transparentes» a qualquer tipo de moral. Contudo, das descrições do jogo feitas na primeira parte decorre a inevitabilidade de uma certa conexão com a moral. Basta para tal recordar a afirmação de Caillois, segundo a qual as duas características para ele complementares da competição e da representação esgotam todos os tipos existentes e possíveis de jogos. Da primeira decorre claramente uma «visão do mundo» muito próxima da que descreveremos nas páginas que se seguem; da segunda, embora de forma menos óbvia (porque menos acentuada), resulta também uma classificação e hierarquização dos comportamentos, orientada desta feita pela atribuição de maior ou menor prestígio àqueles que exercem actividades interpretativas e/ou criativas.

com as – e concentrar-nos nas – intenções ou disposições para actuar que decorrem da moral veiculada por esse mundo ficcional. Mesmo que elas interfiram na vida quotidiana, não devemos dar-lhes precipitadamente um estatuto que ultrapasse o campo do evidente, isto é, o de os preceitos de qualquer moral não serem mais do que disposições «virtuais».

No fundo, trata-se de evitar que seja feita uma associação directa entre um tipo de comportamento que é induzido (e mesmo valorizado) nesse mundo ficcional do jogo (talvez muito se tivesse a ganhar se a mesma prudência fosse aplicada a outros campos, por exemplo ao da ficção televisiva) e a acção desencadeada no mundo real. Por outras palavras, antes de tentarmos saber se uma determinada prática tem repercussões a nível social (é essa a preocupação única dos inúmeros e naturalmente inconclusivos estudos sobre a relação entre *mass media* e violência), queremos descobrir o que leva alguém a aceitar jogar um jogo ao qual subjazem determinados juízos e hierarquizações de tipo moral³.

Tal como procurámos defender no capítulo precedente, o jogo vai ao encontro de uma capacidade teatral que consiste em «sair da própria pele» e aceitar o mundo que nos é proposto pelas regras e pelo modo como são «exibidas». Tendo sido já ressaltado que isso não coincide totalmente com a incarnação de uma determinada personagem (identificarmo-nos com o computador ou como seu adversário são formas igualmente válidas), verifica--se que esse é ainda assim o caso mais notável e iluminador, apesar de não deixar muitas vezes ver que mais essenciais do que qualquer personagem são as acções (que são relativamente autónomas dessas mesmas personagens).

² Recorde-se a discussão do artigo «Fun in games», de Erving Goffman, feita no capítulo I.2., assim como toda a primeira secção do capítulo II.3.

³ Seja numa idade em que disso não se tem consciência, seja muito depois da «idade da Razão». Como indicam os resultados de um perfil de consumidores realizado periodicamente pela Sony Playstation, a percentagem de adultos que se dedicam aos videojogos nos seus tempos livres é cada vez maior. Desde o final de 1995, a percentagem de maiores de 18 anos que adquirem o *hardware* em causa (destes, mais de 75% são os utilizadores privilegiados, isto é, adquiriram a máquina essencialmente para sua utilização e não para a oferecerem a um filho menor, por exemplo), situa-se desde Setembro de 1995 em valores muito próximos dos 50%, descendo apenas para os 20% se forem considerados somente os maiores de 25 anos. Deve ainda referir-se que, ainda que as percentagens não sofram grandes oscilações, os valores absolutos de vendas (e portanto de respostas ao inquérito, ainda que estas sejam voluntárias, o que aumenta a sua margem de erro) não têm parado de crescer. De 20 respostas no período de Setembro de 1995 a Abril de 1996, subiu-se a cerca de 3700 de Dezembro de 1997 a Maio de 1998.

Ainda que estas reservas não devam ser esquecidas, queremos contudo servir-nos desse caso limite para aprofundar um pouco mais a nossa reflexão, procurando agora descobrir o motivo que faz com que, de entre todo um leque possível de potenciais personagens (e respectivas funções dramáticas e narrativas), sejam escolhidas – pelos responsáveis pela estratégia de mercado e pela concepção, naturalmente, mas se o fazem é porque aí encontram uma procura economicamente viável – precisamente as que podemos encontrar em boa parte de tal tipo de jogos.

Não é difícil chegar a um acordo quanto ao tipo de moral transmitida na grande maioria dos jogos que decidimos analisar. Ainda que com muitas excepções que serão por ora postas de parte – os jogos de habilidade, por exemplo, o que nem por isso implica que se diga que são totalmente neutros dum ponto de vista moral –, de modo geral todos os géneros partilham em maior ou menor grau de uma moral que poderíamos apelidar de «heróica» ou «aventureira». Tal como nas narrativas de onde bebem a sua inspiração, *récits de quête* como muitos dos nossos contos populares, a personagem central é um «herói». O jogador, afinal o fulcro desta dissertação, representa personagens que, ainda que variem de jogo para jogo nos seus traços superficiais, são na esmagadora maioria dos casos alguém que tem de desempenhar uma tarefa (ou conjunto de tarefas) excepcional, que não está ao alcance de todos. E, tal como nessas narrativas épicas, a conclusão bem sucedida das tarefas sanciona o protagonista como alguém quase sobre-humano.

Ora, a moral heróica aí retratada foi já objecto de uma série de ensaios e investigações, o que não só nos facilita o trabalho como permite aproveitar o fio de raciocínio aí presente. Porventura o mais ilustre desses ensaios é o que foi escrito em 1922 por Georg Simmel. Reconhece-se hoje em dia a importância da sua contribuição para o desenvolvimento da sociologia, apesar da aparente fragmentariedade dos seus trabalhos e da sua preferência por um método predominantemente ensaístico e especulativo, a contrastar com o grande fôlego e com a procura de sistematicidade e sustentação empírica que caracteriza Durkheim (e mesmo Weber, quando o outro termo de comparação

é o próprio Simmel). Apesar da preferência pelo fragmento – ou talvez por causa dela –, é em Simmel que se encontram algumas das mais fecundas intuições sobre a condição dos nossos tempos, condição essa que acarreta mais do que o simples comportamento empiricamente observável.

Uma das afirmações que encontramos ao ler o seu ensaio dedicado à aventura e ao aventureiro, intitulado «Das Abenteuer»⁴, é inquietantemente próximo das caracterizações gerais do jogo. Simmel apresenta aí a aventura como algo fechado sobre si mesmo, isto é, fragmentário relativamente ao resto da vida (comum ou quotidiana), ainda que simultaneamente comportando uma relação íntima e inabalável com essa mesma vida como um todo, mas, tanto ou mais importante, apresentando uma unidade em si. Nas palavras do próprio, a aventura é como «um corpo estranho na nossa existência, que contudo se liga de alguma forma ao centro desta» (Simmel, 1922, p. 306). Não se trata de uma questão desprezável: em ambos os casos (aventura e jogo), estamos perante «micromundos» («simulacros» de mundos, se o significado da palavra não tivesse entretanto seguido outras direcções), dignos de nota pelo seu maior grau de perfeição, mas mantendo algum tipo de relação com o mundo real⁵. Enquanto o jogo se liga ao real por uma relação metafórica, ou melhor, analógica (é por isso que pode ser definido como um micromundo), a aventura fá-lo por metonímia: basta pensar que optar por uma ruptura com a vida comum é, por menos que se queira, uma forma de contiguidade com o passado, mesmo que neste caso seja tudo menos uma continuidade. É por isso, aliás, que o jogo pode funcionar como simulacro da vida aventureira, proporcionando ao jogador uma segurança e uma possibilidade de retorno que lhe estaria, se não vedada, pelo menos grandemente dificultada.

É o próprio Simmel quem acentua a semelhança entre aventureiro e jogador⁶, carregando-a contudo com cores diferentes das que utilizámos anteriormente. O sociólogo alemão prefere concentrar-se na possibilidade,

⁴ Servimo-nos aqui da versão francesa, «L'aventure», publicada em *Philosophie de la modernité: La femme, la ville, l'individualisme* (Paris, Payot, 1989), colectânea que reúne diversos escritos de Simmel.

⁵ Ainda faltavam alguns anos para que «*paramount reality*» fosse um conceito-chave no pensamento de Schutz.

⁶ Simmel concentra-se naquele que se dedica aos jogos de azar fazendo disso um modo de vida, o que não impede que se estenda a sua descrição a outras categorias de jogo e a situações distintas.

presente em ambos os casos, de atribuir um significado ao mundo e aos seus acontecimentos. Mesmo o jogador supersticioso – e especialmente este – é capaz de encontrar um sentido (eventualmente uma harmonia) na actividade a que se dedica, de ver nela um sistema coerente, mais coerente do que o da vida comum, a qual parece ser cada vez mais constituída por uma soma de acontecimentos isolados, «abruptos» (cf. Simmel, 1922, p. 311), sem ligação nem coerência. Se a modernidade pode ser caracterizada pelo desaparecimento (e pela conseqüente procura) de um fundamento que dê sentido à totalidade da experiência⁷, a aventura é justamente uma das formas de preencher esse vazio. A frase acima citada ganha assim um sentido suplementar: sentimos a aventura como «corpo estranho» por ser incompatível com a vida moderna, mas apercebemo-nos da «ligação com o centro» por ser uma resposta a essa unidade por este perdida.

O problema mais intrincado reside precisamente no facto de não ser possível alargar a vida de aventura a todos os indivíduos sem abdicar da vida moderna tal como ela se apresenta à mais comum das existências. Regresso a um estágio anterior (situação que seria apreciada por todos aqueles que então comparavam os seus tempos com uma hipotética idade de ouro) ou «fuga para a frente», a aventura apresenta-se assim como alternativa ao quotidiano – tal como foi discutido no capítulo II.3. – e, mais importante, como alternativa a uma forma de organização social que erigiu essa experiência fundamental em experiência dominante, quase exclusiva⁸. Quando tudo se torna «branco» (isto é, quotidiano, no sentido de Schutz), quaisquer dois tons de cinzento se revelam semelhantes, pelo menos na medida em que ambos contrastam com o tom dominante. É neste sentido que devem ser entendidas as digressões de Simmel, onde não só a aventura é anexada ao jogo, como também a outras

⁷ Esta é uma descrição que se aplica igualmente a quase todos os discursos sobre a modernidade, mas que encaixa particularmente bem na visão de Simmel. Bem vistas as coisas, o problema, para Simmel, não está tanto na presença dum sentido coerente nesses «micromundos» quanto na ausência dele no mundo da existência quotidiana. Para uma visão global, cf., por exemplo, *O discurso filosófico da modernidade*, de Jürgen Habermas, e *Análítica da actualidade*, de José Bragança de Miranda; uma análise mais «monográfica» de Simmel pode ser encontrada no livro de David Frisby intitulado *Fragments of modernity*, que discute também dois outros autores, Benjamin e Kracauer.

⁸ Veja-se o texto «The heroic life and everyday life», de Mike Featherstone, para perceber a pequena *nuance* – ainda que ela não esteja aí enunciada explicitamente – que fazemos entre «experiência

«províncias secundárias», como o sonho, a vida amorosa e, porventura a mais importante, a arte (o que confere com o chamado «esteticismo» de Simmel).

As diferenças são nisso tanto ou mais reveladoras do que as semelhanças: neste caso o universo que serve de termo negativo é o do trabalho, como tudo o que este tem de seguro (ou, diria Schutz, «*taken for granted*», livre da incerteza que, em maior ou menor grau, invade as outras esferas), mas acima de tudo por uma diferente relação às categorias da actividade e da passividade. É assim que o trabalho, como tudo o que é quotidiano, corresponde a uma passividade disfarçada de actividade, ao passo que a aventura (o amor, o jogo) é uma actividade que só pode triunfar aceitando alguma passividade perante o desenrolar dos acontecimentos que nos vão sucessivamente arrastando para novas peripécias⁹.

O «salto para a frente» de Simmel consiste em tentar dar à totalidade da vida (qualquer que seja o modo como é vivida) uma significação para o indivíduo que permita inscrevê-lo numa «ordem superior», tanto ou mais do que acontece em cada acto aventureiro. Da descrição passamos à prescrição: aquilo que caracteriza a aventura deve ser tido em conta na medida em que permite regressar a essa harmonia perdida que todos procuram. Apesar da singularidade da sua sugestão, esta é acompanhada por propostas alternativas – também elas na esteira de Nietzsche – que com ela concorrem: já Weber, ainda que de modo menos manifesto, procurava uma nova moral que pudesse combater a fragmentação desencantada dos nossos tempos. Weber tê-la-á encontrado naquilo a que chamou a «ética da responsabilidade»; Simmel opta por uma forma de esteticização da vida. Em qualquer dos casos, o grande «termo dominante» – quanto mais não seja pela sua coesão – parece ser a moral heróica que se perdeu com a eclosão de uma mentalidade moderna e racional. O problema reside no facto de que nenhum dos dois autores pode cumpri-lo

fundamental» e «experiência dominante». Que a «realidade por excelência» que é o quotidiano seja fundamental é um dado incontestável. Mas isso não impede que o seu peso seja variável.

⁹ Admitimos não se tratar de uma interpretação totalmente ortodoxa de Simmel. Ela faz contudo sentido quando confrontada com outras réplicas tipicamente modernas à busca de um ponto de apoio. No campo da estética, é conhecida a evolução do conceito de génio, aquele que só é verdadeiramente criador quando se deixa invadir por uma inspiração e por uma sensibilidade que são sentidas como alheias. Num outro campo, recorde-se a defesa jüngeriana de uma relação à técnica que passa por um acolhimento quase passivo desta.

sem incorrer numa inconsistência fundamental: tanto a ética da responsabilidade, que não discutimos por razões de espaço, quanto a concepção de Simmel são propostas eminentemente individualistas, resultantes por isso de um ecletismo anacrónico. Aventureiro – nesta visão – é aquele que opta, de livre vontade e mesmo contra a tendência dominante, por uma vida incerta¹⁰, em que, como num videojogo, o perigo espreita a cada esquina dobrada.

Devemos por isso recorrer a algo mais do que as intuições discutíveis ainda que brilhantes de Simmel (por serem verdadeiramente reveladoras dum «espírito» da modernidade tardia), procurando envolvê-las com os necessários rigor e profundidade históricos. Podemos satisfazer estas necessidades recorrendo a outro autor, que nos parece apresentar a visão simultaneamente mais global e mais original da questão de que presentemente nos ocupamos. É ele Alasdair MacIntyre, que discute, no livro *After virtue*, a moral e os conceitos que a ela costumam ser associados. Numa abordagem incontestavelmente inovadora (ainda que aquilo que procura defender não o seja, pois pretende reabilitar Aristóteles e algumas ideias que podemos considerar como conservadoras), critica o estado em que se encontra, não só a inquirição filosófica acerca da ética e da moral (em particular algumas correntes mais recentes da filosofia analítica, que o fazem a partir duma interrogação ao conceito de «Bem»), como as próprias noções que todos partilhamos (ou não fosse por isso que lhe chamam «senso comum»). Criticável nestas é o facto de constantemente se reificar o próprio conceito de «bem», quando este não pode ser separado de todo um conjunto de práticas. Se, ao nível destas próprias práticas, aquilo que se encontra é uma enorme amálgama de tradições diferentes, e quantas vezes inconsistentes entre si, de pouco valerá tentar harmonizá-las sem indagar o modo como se integravam (ou, o que é o mesmo, da função que desempenhavam) no seu contexto original.

As práticas e os respectivos contextos são então algo variável consoante os tempos e lugares. Por muito que MacIntyre defenda uma universalidade

¹⁰ Talvez houvesse da parte de Simmel alguma consciência do facto, ao preferir «aventura» a «heroísmo». Teremos ainda oportunidade de explorar a *nuance*, referindo-nos a uma «moral heróica» e a uma «moral aventureira» como duas coisas ligeiramente distintas.

(quase transcendental, se quisermos retomar a forma como autores com Karl--Otto Apel utilizam tal noção) de determinados «bens primários», o «Bem» está longe de ser um conceito primitivo, dependendo pelo contrário daquilo que em cada sociedade é valorizado como finalidade (habitualmente colectiva) a atingir. Agir em nome dessas finalidades, ou demonstrar qualidades que possam ser identificadas com co-adjuvantes¹¹ para a sua concretização, é revelar a posse de virtudes e, por isso, ter um comportamento moralmente aceitável, logo bom. Afirmar o contrário, isto é, que sob a moral há algo simultaneamente invariável e substancial (mesmo que possa sofrer variações consoante os tempos ou os lugares), é ser insensível aos dados históricos e sociológicos, em favor de um anacrónico «essencialismo».

Em sociedades onde os papéis dos indivíduos estão organizados segundo uma hierarquia rígida, onde cada um ocupa um lugar que lhe estava destinado de antemão, ser virtuoso é adequar-se – com quanto maior excelência possível – aos comportamentos exigidos à respectiva casta ou classe. Naturalmente, havendo uma classe dominante, é esta que define aquilo que se entende por virtude, e sendo esta – na sociedade homérica como na grande maioria das sociedades, pelo menos enquanto a auto-suficiência não é posta em causa pela necessidade de estabelecer relações pacíficas com os «vizinhos do lado» – a classe guerreira, cedo se compreende que o ideal de virtude é aquele que corresponde também a um modo de vida guerreiro – até aqui, trata-se de algo que já Nietzsche tinha intuído em *A Genealogia da moral* e *A gaia ciência*. É esta a forma mais recuada da moral heróica.

Estamos contudo muito longe da moral heróica tal como a entendemos hoje, e mais ainda da forma como Simmel romanticamente a concebeu. O ideal da excelência – ou *areté*, como tal era definido na Grécia antiga – não equivale a encontrar o seu próprio caminho. Essa é uma concepção tipicamente moderna e individualista. Nas sociedades antigas¹², mostrar bravura, excelência ou

¹¹ Não há qualquer inocência na escolha do termo que fez história no modelo actancial de Greimas: é o próprio MacIntyre quem diz que as acções só fazem sentido quando inseridas numa narrativa (seja o seu protagonista o indivíduo ou a comunidade).

¹² Cf. a oposição tripartida que Michael Oakeshott fez em *Moralidade e política na Europa moderna* dos três tipos de moralidade surgidos no nosso continente a dos «vínculos comunitários», a da «individualidade», e ainda a do «colectivismo».

virtude (outros sinónimos seriam possíveis) não é encontrar a sua própria moral, mas elevar-se acima dos outros na capacidade de levar até um novo cúmulo uma moral que já existe (tal como os respectivos comportamentos). Isso permite em parte compreender a tentativa, empreendida por Aristóteles, de articulação de duas morais afinal distintas como foram as da Grécia pré-homérica e pós-Pérides. A questão é sem dúvida muito mais complexa do que aquilo que aqui se apresenta, como o provam séculos de exegese dos textos aristotélicos sobre a ética, em particular do conceito aí proposto, o de *phronesis* («prudência», mas a multiplicidade de significados concomitantes é ainda mais um sinal da complexidade do tema). Tal empreendimento é revelador dessa tentativa de harmonização entre um ideal colectivo e colectivizante vindo de um passado muito anterior à época áurea das cidades-Estado, momento em que a autonomização individual beneficiou de uma ascensão, que só teve sucessão (e só foi totalmente concretizada) na «nossa» época moderna.

Talvez pareça que nos afastamos cada vez mais do nosso objecto de estudo, o jogo. Muito pelo contrário, é nele que se pode encontrar um dos mais claros exemplos da permanência desta moral heróica que entretanto se transmutou em moral aventureira. O próprio Huizinga teve consciência da ligação entre o jogo (não nos esqueçamos de que privilegia a vertente agonística) e a heroicidade. É herói não aquele que supera [*excels*] as suas capacidades (quando muito, pode «dar a ver» capacidades até então ocultas) numa determinada ocasião excepcional¹³, mas aquele que demonstra a sua estirpe em actividades e locais devidamente estipulados. A virtude tem de ser mostrada, seja na batalha, seja no «combate leal» que é o jogo. Sendo suposta a relação analógica que já referimos, este último poderia então ser o bastante para servir como prova da existência desse heroísmo. Em qualquer dos casos, à demonstração da bravura deve suceder-se o devido reconhecimento (ou desmascaramento) – a um sinal deve responder-se com outro sinal –, sanção (positiva ou negativa) que não é mais do que a justa medida tornada pública.

¹³ O que poderia ser condensado na máxima «Alguém excepcional para uma situação excepcional».

A vitória, nestas culturas, não é nunca tomada como resultado do acaso – quando muito, será vista como uma «simpatia» momentânea por parte de forças que nos transcendem –, mas antes como a revelação das qualidades daquele que venceu (pois elas já lhe pertenciam, precisando apenas de vir à luz) e o reconhecimento público dessas mesmas qualidades, que a partir desse momento ganham uma realidade mais sólida. Daí que a sociedade grega desse uma tão grande importância aos prémios – fossem eles destinados aos atletas ou aos artistas, ainda que nenhum destes merecesse uma tão alta consideração quanto a classe guerreira¹⁴. Recordemos, seguindo Huizinga (cf. pp. 50 e segs.), as afinidades etimológicas entre «*prize*» («prémio»), «*price*» («preço») e, acima de tudo, «*praise*» («apreço» na mesma edição, ainda que seja mais correcto falar de «louvor»), ou ainda, para não nos afastarmos da civilização grega, da coincidência entre prémio (*athlon*) e atleta, literalmente aquele que corre em busca do prémio que lhe é devido.

Ora, o jogo parece ser hoje em dia o grande ausente dos conceitos associados à ética. Habitúamo-nos a confrontar as diferentes propostas de refundação da ética – das soluções estéticas à filosofia analítica e da linguagem, passando pela «ética da responsabilidade» de Weber, que não é mais do que uma solução ética para a ética –, assistimos aos diagnósticos do declínio do ideal individualista (tipicamente moderno), assim como do ainda mais moribundo e anacrónico ideal comunitário, mas esquecemo-nos frequentemente de encontrar as famigeradas semelhanças de família entre a ética e outras esferas de actividade, de que o jogo parece ter sido, pelo menos na origem, ponto privilegiado de união e manifestação. Como que a fazer troça de quem ignora as origens ou subestima a perenidade de certas ligações, a moral heróica consegue contudo sobreviver em recantos mais ocultos, como é o caso de algumas formas de ficção e do jogo. Ainda que correndo o risco de que fique por saber se a sua influência continua a fazer-se sentir fora delas, é para aí que temos de orientar a nossa atenção.

¹⁴ Naturalmente, também aqui temos de relativizar um pouco esta afirmação, pois, ao simplificar, estamos a aglutinar dois momentos que já procurámos distinguir: a época pré-homérica, das guerras e da conquista de um território, e o auge das cidades-Estado, quando a actividade mais nobre é a daquele que substituiu o guerreiro, o político.

b) Uma moral a duas vozes.

O período heróico terminou, e também a fase agonística parece ser uma coisa do passado.

Johan Huizinga, in *Homo ludens*^{xvi}

Um aspecto menos discutido a propósito da oposição entre vida heróica e vida quotidiana, mas compreensivelmente comum em estudos específicos sobre a cultura popular (e em especial sobre os videojogos) é o que passa pela oposição entre masculino e feminino. Não há cultura conhecida que não trabalhe esta diferença biológica e que não procure «culturalizá-la» e fortalecê-la. Trata-se de mais um daqueles casos em que é impossível – porque desprovido de significado – dizer em que sentido se processa a causalidade: a diferença biológica é exacerbada sempre que se encontram equivalentes culturais, ao mesmo tempo que as contingentes diferenças culturais são naturalizadas (reificadas) na medida em que podem ser ancoradas a essa incontornável diferença prévia a qualquer cultura.

Tão ou mais importante do que a mera existência de uma segregação de origem sexual é o facto de termos aprendido a encontrá-la em inúmeras outras oposições¹⁵ e de nelas ocorrer uma valorização diferenciada de cada um dos termos, sendo praticamente escusado apontar aquele que ocupa (quase) invariavelmente a posição privilegiada. São de facto poucas as culturas em que ocorrem termos dominantes do género feminino (menos ainda se deixarmos de parte as raras culturas matriarcais¹⁶), e aquela que nos é mais próxima em muito continua a contribuir para esta desigualdade linguística, mau grado quaisquer ridículas tentativas «politicamente correctas» em contrário. Afinal, é nas remotas raízes indo-europeias que nasce a cultura grega, de onde bebemos

¹⁵ A emergência dos «*gender studies*», ainda que quase sempre em nome de uma maior igualdade sexual, ampliou ainda mais esta possibilidade, ao revelar (produzir?) diferenças que antes nos passavam despercebidas.

¹⁶ Uma prova totalmente imprevista é o facto de o corrector ortográfico usado como auxiliar de redacção ignorar a existência da palavra «matriarcal», ao passo que reconhece sem qualquer hesitação «patriarcal».

toda a teorização sobre o ideal heróico¹⁷ (isto para não mencionar as sociedades «bárbaras» que, vindas do Norte, colonizaram o centro e o Sul da Europa). Basta para tal atentar com outros olhos no conceito de virtude. Entre as palavras com a mesma raiz etimológica encontramos: virilidade, vigor, vida, vitalidade, violência e mesmo violação¹⁸ – tudo comportamentos que, ou são predominantemente (ou mesmo exclusivamente) associados à masculinidade, ou remetem para a própria força vital. Entenda-se: uma das partes (a masculina) estaria pelo todo (a vida), sendo então o seu mais digno representante, justificando-se assim a subjugação do seu complementar¹⁹.

Ora, o que é interessante seguir é o facto de a cultura ocidental ter conseguido conservar o domínio masculino mesmo depois de enfraquecida a moral heróica. Com alguma cautela, podemos aqui e ali descobrir autores que intuíram esta relação. Vimos já que, de um ponto de vista existencial ou mesmo ontológico, a realidade quotidiana precede qualquer das outras «províncias». Mas, ainda que fundamental, só sob determinadas condições (consolidadas, na nossa cultura, num momento histórico não muito distante do nosso) essa atitude pôde tornar-se sociologicamente dominante, conseguindo-o ao constituir-se enquanto negativo da que a antecedeu. Em apoio desta tese, atente-se na definição de A. Gouldner: «a vida quotidiana é um *contra-conceito* (...) Impõe a sua realidade contrastando com a vida heróica e devido à crise desta» (A. Gouldner, «Sociology of the everyday life», in L. Coser (ed.), *The idea of social science*, NY, Harcourt, Brace and World, p. 421, 1975, cit. por M. Featherstone, «The heroic life and everyday life, 1995, p. 58).

¹⁷ Seria interessante averiguar o que acontece noutras culturas que, por integração, vieram a constituir aquela a que, por falta de um qualificativo mais específico, nos habituámos a chamar «cultura ocidental» (nela incluo a Europa e o seu «braço» americano). Tratando-se de algo visivelmente além dos nossos propósitos, limitamo-nos a assinalar a sua pertinência.

¹⁸ Para uma interessante confirmação da sobrevivência, ainda que enfraquecida, deste campo semântico, atente-se na seguinte passagem, que surge quase no final do já citado ensaio de Simmel sobre a aventura: «Somos os aventureiros da terra. A cada instante, a nossa vida é atravessada pelas tensões que constituem a aventura. Mas é somente quando estas se tornam tão *violentas* que se apoderam da matéria que sobre a qual fazem sentir a sua força que tem lugar a aventura.» (Georg Simmel, 1922, p. 325, ênfase nossa).

¹⁹ A outra grande tradição que ainda nos forma, a que nos chegou por via judaica, em nada contribuiu para equilibrar a balança: ao passo que os gregos hesitavam em atribuir uma humanidade *plena* às mulheres (afinal não participavam na vida pública, o que é o caso mais flagrante da «petição de princípio» aplicada aos assuntos humanos), o *Génesis* atribuíra a Eva um estatuto subalterno (menos do que um homem, apenas uma costela) e responsabilizava-a pela expulsão do Paraíso.

É certo que toda esta subtileza só é possível se balançarmos na corda bamba entre duas abordagens nem sempre homólogas – mas nalguns pontos coincidentes – da ideia «*everyday life*». Um espírito demasiado cauteloso reservaria a cada uma o seu domínio (num caso a fenomenologia, no outro a moral e as relações sociais). Contudo, é na encruzilhada que surgem as associações mais produtivas. E o que nessa encruzilhada se encontra é o facto de a vida quotidiana, além de se tratar de uma forma heterogénea de conhecimento, *common ground* doutros mundos mais especializados que tem como domínio privilegiado a esfera da reprodução social, dar pouca margem à dúvida – como o lembram as ideias de Schutz sobre a «suspensão da dúvida» e de um conhecimento quotidiano como algo «*taken for granted*» –, ou (o que é quase o mesmo) ser não reflexivo, procurar orientar-se pelo comum a todos os indivíduos e pela preferência pelo heterogéneo e pelo superficial²⁰.

No fundo, ambas as dimensões reflectem a mesma atitude perante o mundo, o que, quando observado de determinado ângulo, reenvia para esse termo menosprezado da oposição masculino/feminino. Correndo de novo o risco da especulação pouco e mal fundamentada, devemos contudo atentar que os domínios semânticos da «previsibilidade» e da «reprodução» são quase invariavelmente associados ao segundo termo. Não admira portanto que alguns ensaístas, como Ortega y Gasset e Jünger, tenham caracterizado a sociedade moderna como «feminina», «efeminada» ou quando muito «andrógina»²¹. Se o fizeram confundindo os dois planos que mencionámos ou se não podiam deixar de fazê-lo por isso ser sinal de uma ligação profunda é algo a que não podemos dar uma resposta cabal. Optamos por aceitar com cautelas as implicações do facto de às sociedades masculinas e heróicas se ter sucedido uma outra (contemporânea) neutra, se não mesmo feminina.

²⁰ Cf. Mike Featherstone, «The heroic life and everyday life», 1995, p. 55.

²¹ Nem tudo encaixa assim tão perfeitamente. Se há algo que parece escassear cada vez mais é a estabilidade: não só «outra mudança faz de mor espanto, que já não muda como soía» como mesmo estas alterações se processam cada vez mais rapidamente. É essa uma das teses fundamentais de Marshall Berman em *Tudo o que é sólido se dissolve no ar*. Mas sob essa por vezes angustiante imprevisibilidade encontram-se enormes áreas de estabilidade onde ela antes não existia: o nosso rotineiro pequeno-almoço que antecede a costumeira meia hora de engarrafamento no trânsito é uma indubitável prova disso.

Mesmo que tal tenha resultado de uma contingência histórica (acreditamos que assim é, bastando para tal lembrar que nada impediu que outras culturas se conservassem heróicas ao longo de muitas gerações), a *everyday life* tal como se apresenta hoje em dia parece ser algo inescapável. A ascensão a um estatuto de primazia fez-se ao longo de um processo histórico do qual é mais fácil descrever o resultado do que traçar o percurso. Compreende-se por isso a proliferação de diagnósticos que, em particular desde o início do século XX, procuram compreender aquilo que os respectivos autores vêem como ascensão das massas (recorde-se como isso é por vezes associado a uma «feminização» da sociedade²²) e que outros preferem exaltar, defendendo a «heroicização» (se é que a palavra é permitida) do «Homem sem qualidades».

Ora, o que temos actualmente – e sem que se vislumbre qualquer tendência contrária – é aquilo que anunciámos já na primeira parte, isto é, o fenómeno da «delegação». Talvez o que temos vindo a afirmar permita completar a ideia então expressa. Perante uma crescente disseminação da «*everyday life*», a técnica encontra aí um aliado ideal e um terreno propício para se impor. Quando tudo é quotidiano; melhor: quando tudo é mediado ou filtrado pelo quotidiano²³, a técnica apresenta-se como forma privilegiada de aceder a essas «experiências de nomadismo por delegação»²⁴. A um lado abundam os desejos de escapar à realidade quotidiana (mesmo que por vezes motivados por um banalíssimo desejo de distinção social, *a la* Veblen), havendo contudo muito poucos com a autenticidade e «coragem» que Simmel teorizou. No outro tem-se a possibilidade, permitida tecnicamente, de ingressar nesse atribulado mundo «masculino» sem que seja necessário abandonar a tranquilidade «feminina» do quotidiano.

Não espanta por isso que a esmagadora maioria dos jogos de computador tenham características predominantemente masculinas e heróicas

²² Repete-se a referência ao célebre ensaio sobre *A rebelião das massas*, de Ortega y Gasset.

²³ Cf. os muito louváveis livros de divulgação científica, os mais discutíveis «condensados» tipo *Reader's Digest* e, acima de tudo, a televisão – todos eles «filtros suavizantes» de uma complexidade que só poderia ser devidamente apreciada saindo da segurança da existência quotidiana.

²⁴ Estamos obviamente a pensar no modo como Deleuze e Guattari exploram a noção de nomadismo em *Mille plateaux*.

nem que isso se reflecta nos seus consumidores privilegiados. Mesmo as figuras femininas, quando ocupam o lugar de protagonistas, têm traços heróicos, deixando pelo menos um tom de ambiguidade quanto ao seu «género». O fenómeno «Lara Croft», heroína da série *Tomb Raider* (à beira de um terceiro título, no momento em que se escrevem estas linhas), é o exemplo perfeito de um videojogo que atrai simultaneamente (contrariando a tendência dominante confirmada em quase todos os estudos empíricos a que tivemos acesso) o público feminino e masculino. Fisicamente, a personagem é uma espécie de *top model* um pouco mais musculada, mas em tudo o resto é semelhante aos heróis mais tradicionais, conseguindo por isso conquistar uma audiência feminina sem afastar os tradicionais adeptos masculinos dos videojogos. Num campo oposto, os quase sempre mal sucedidos jogos concebidos para um público exclusivamente feminino²⁵. Talvez porque, quotidiano por quotidiano, as raparigas acabem por preferir as actividades mais tradicionais. Entre um *Barbie Fashion Designer* (apesar de tudo um sucesso de vendas nos Estados Unidos) e o mencionado *Tomb Raider*, o primeiro limita-se a reproduzir os estereótipos relativos ao papel da mulher, enquanto o segundo coloca a personagem feminina em situações onde pode explorar as suas facetas mais assertivas. Resta saber qual será a opção mais comumente escolhida pelas utilizadoras do sexo feminino²⁶. Talvez as suas preferências se dirijam, quando tal é possível, para uma espécie de meio termo, que pode ser encontrado nas MUD e MOO disponíveis *on-line*. Estas apresentam não só (comparativamente) um maior equilíbrio «sexual» no que diz respeito aos seus utilizadores do que os jogos de computador, como conseguem conjugar essa necessidade de experienciar uma realidade diferente – mas não demasiado – da quotidiana. Todos os estudos empíricos apontam para a preferência feminina por actividades em que os «objectivos» são muito mais sociais e

²⁵ Recorremos a diversas fontes, das quais se salienta o artigo «Girl games: computer games for girls is no longer an oxymoron» publicado na *Wired* de Abril de 1997.

²⁶ Seria ainda necessário saber como se distribui o consumo por idades. No caso do público masculino, quanto maior a idade, maior o leque de géneros aceite, ainda que o tempo gasto nesta actividade diminua. No caso do público feminino, não temos mais do que palpites e incógnitas.

tendencialmente conciliatórios do que competitivos²⁷, e é justamente isso que nos pode dar um ambiente multi-utilizador. Enquanto isso, e enquanto a forte divisão sexual desde o berço continuar a servir de travão à «quotidianização» de todas as esferas do social, os jogos de computador continuarão a ter na população masculina a percentagem dominante de adeptos.

Talvez a oposição entre moral heróica e moral quotidiana – e o mesmo para o antagonismo quase análogo entre masculino e feminino – seja algo incontornável. Ou talvez aqueles que andam há muito à procura de um ponto intermédio se tenham esquecido de olhar com atenção para a própria realidade (em particular a realidade contemporânea), pois, se o fizessem, é muito provável que se tivessem dado conta de que esta se adiantou, já não havendo forma de optar por um dos termos, pois eles encontram-se cada vez mais interligados, ou melhor, diluídos um no outro. O herói está no «homem sem atributos» que não podemos deixar de ser, ao mesmo tempo que em «qualquer»²⁸ um de nós está a possibilidade, porventura nos nossos dias limitada a situações por delegação como é o caso do jogo, de revelar o seu «heroísmo».

²⁷ É extremamente interessante observar o que os diversos estudos (académicos ou de mercado) têm a dizer das preferências femininas. Um ponto em comum é a necessidade de haver um enquadramento narrativo relativamente complexo, onde além disso a negociação se encontre em pé de igualdade com a competição pura. Outros pormenores, nem sempre coincidentes, surgem à medida que lemos excertos como os seguintes. Em «Girl Games»: «[Brenda] Laurel descobriu ainda que, ainda que as raparigas frequentemente sintam que as suas vidas são aborrecidas, desejando portanto representar outras vidas, preferem fazê-lo em situações familiares e com personagens que tenham um comportamento semelhante àquela a que estão habituadas» (Beato, 1997, p. 100). Num dos capítulos de *Young children, videos and computer games*: «Os rapazes, de modo geral, preferem jogos que são competitivos, possuem regras bem definidas e exigem ao jogador que demonstre a sua supremacia. As raparigas, por seu lado, preferem jogos plenos de objectivos que envolvam a solução prática de problemas reais e proporcionem uma sensação de completude» (Sanger *et al.*, 1998, p. 143). E ainda dois excertos ilustrativos e bastante assertivos daquilo que atrai o público feminino, retirados de *Joystick nation*: «*Tetris* lida com a capacidade de resistir. Trata-se de impor a ordem ao caos. (...) O proveito psicológico para a jogadora é uma espécie de crença arrebatada: ‘Sim!’, pensa ela, ‘A Confusão está a desaparecer! Eu posso acabar com a Confusão!’ Não se trata de destruir coisas, mas sim de arrumá-las.» (Herz, 1997, p. 172). E ainda: «Em *Ms. PacMan* nada dispara contra nós. (...) Poder andar em todas as direcções é algo extremamente importante. Num jogo normal de *scrolling* horizontal, deslocamo-nos da esquerda para a direita. Podemos recuar se assim desejarmos, mas isso não nos permite progredir no jogo. Tal não faz parte da estratégia. Mas para uma mulher, efectuar uma retirada é como respirar. Esta está habituada à ideia de que se pode ganhar cedendo terreno» (Herz, 1997, pp. 173-174).

²⁸ As aspas têm uma razão de ser muito simples: pensamos na singularidade tal como é abordada por Giorgio Agamben no seu livro *A comunidade que vem*.

É aliás deste heroísmo presente em cada um de nós que fala Paul Auster no final do seu romance-fábula *Mr. Vertigo*, a história de uma criança que adquire o singular dom de flutuar no ar. Depois de perdido esse dom na adolescência, e de uma vida adulta em tudo distante do heroísmo, distante mesmo daquilo que é habitualmente considerado conforme à nossa moral – a América aí retratada parece exigir que aventura e moral se incompatibilizem ambas com o peso da realidade –, encontra, já velho, uma criança que aparenta possuir o mesmo dom, preferindo contudo deixá-lo oculto: «Ao olhar Yussef, compreendo agora o que o mestre viu em mim e compreendo o que queria dizer quando me disse que eu tinha o dom. Este miúdo também tem o dom. Se conseguisse reunir coragem para falar à mãe dele, tomava-o à minha protecção imediatamente. Em três anos fazia dele o próximo Rapaz--Maravilha. (...) Caramba, era ou não era coisa para dar sentido à vida? Era uma coisa para pôr a merda deste mundo de novo a cantar. (...) No fundo, não acho que seja preciso qualquer especial talento para alguém subir acima do chão e pairar no ar. Todos temos isso em nós – todos os homens, mulheres e crianças – e, com bastante esforço e concentração, qualquer ser humano é capaz de repetir os feitos que eu realizei como Walt o Rapaz-Maravilha. É preciso aprender a deixar de sermos nós próprios. é aí que tudo começa e daí que parte todo o resto (...) Fechamos os olhos; afastamos os braços; deixamo--nos evaporar. E então, pouco a pouco, elevamo-nos do chão. Só isso». (Auster, 1994, pp. 209-210)

Tal como a narrativa que termina com estas frases, o quotidiano não nos autoriza qualquer saída radicalmente heróica. Mas tal não quer dizer que tenhamos de estar presos a este; talvez a única solução passe justamente por essa necessidade de «aprender a deixar de sermos nós próprios» – o que implica (tal como nos ensina a pragmática quando diz que para aprender a comunicar se aprende necessariamente algo sobre a comunicação) alguma forma de consciência de que não estamos a ser nós próprios. Saber se tal é ainda possível e que consequências podem daí advir são questões que ainda nos restam, e para as quais nos voltaremos no derradeiro capítulo.

Narciso, Eco e o espelho electrónico

As dimensões sociopolíticas do jogo

Sáímos do útero das nossas mães como disquetes por formatar; a nossa cultura formata-nos. (...) «Ama a máquina que formatou a disquete que tu és». Olá, cultura.

Douglas Coupland, *Polaroids de figuras extintas*^{xvii}

Preocupamo-nos em descobrir por que razão a nossa juventude é hipnoticamente atraída por jogos electrónicos interactivos, e ao mesmo tempo a nossa estrutura pedagógica está a desmoronar-se; e, a não ser à excepção de alguns cruzados, poucos param para perguntar se há outros tipos de conhecimento que podem ser aprendidos de forma divertida.

Howard Rheingold, *Realidade virtual*^{xviii}

Acredito que os videojogos prepararam uma geração de indivíduos para entrar num ambiente virtual, para o utilizarem de tal maneira que, quando interagem com uma rede de computadores numa empresa, com uma caixa automática ou com um sistema *online* de reserva de bilhetes, é como uma segunda natureza porque cresceram com isso. Tenho 25 anos. Jogo videojogos há 20. Para mim, estar frente ao ecrã é... é como respirar.

J. C. Herz^{xix}

a) Encruzilhada.

Até meados dos anos 70, altura em que começaram a surgir «caça-moedas» como o clássico *Space invaders*, as casas de diversões estavam dominadas pelas máquinas de *flippers* ou *pinball*. Todas as conhecem, mesmo que ocupem agora um espaço muito mais reduzido, e muitos só tenham começado a ter contacto com elas, paradoxalmente, devido aos seus «clones virtuais», as suas simulações computadorizadas. Menos conhecido no Ocidente é outro tipo de

máquinas de diversão, existente no Japão, que arriscaríamos apontar como a sua origem remota¹. Chama-se *pachinko* e consiste num tabuleiro disposto na vertical e repleto de pinos e alavancas (semelhantes às do *pinball*) que permitem desviar a trajectória de pequenas esferas metálicas para que estas se dirijam a determinados orifícios, dos quais só alguns são os adequados. Quando as esferas percorrem o caminho desejado, saem da máquina, ficando à disposição do jogador que pode depois trocá-las por prémios (ou mesmo por dinheiro, em locais ilegais).

Não fosse esta última motivação, assim como aquilo que a autoriza – o facto de as esferas poderem sair da máquina –, e as diferenças relativamente aos *flippers* pareceriam ser irrelevantes. Nada mais errado. Um pequeno pormenor faz toda a diferença: no *pachinko*, há sempre um grande número de bolas a cair, o que leva à dispersão da atenção do jogador, por ser obrigado a desviar constantemente o seu olhar por todo o espaço de jogo. Os *flippers*, ao contrário – a não ser em situações muito pontuais –, jogam-se com uma bola apenas. O objectivo principal (ganhar pontos) divide-se em múltiplos objectivos parciais (acender letras para abrir uma área especial, por exemplo), bastando algum conhecimento da máquina para serem identificados; mesmo a forma de utilizar as alavancas e de conduzir a bola apresenta diferenças significativas nos dois jogos em apreço.

Talvez se possa encontrar aí uma diferença entre as culturas japonesa e americana – ou mesmo ocidental – aventando a hipótese segundo a qual, tal como nesta última (muito mais individualista, presume-se), cada um só pode contar consigo. «*Three and you're out!*» Na cultura japonesa, pelo contrário, cada um seria uma peça dispensável, pronta a ser preterida em favor de outra logo que alguém se dê conta de que essa é mais favorável a um determinado objectivo – despreze-se o indivíduo, pense-se apenas no resultado final e na melhor forma de atingi-lo. A analogia poderia continuar, afirmando-se por exemplo que num dos casos (o ocidental) se improvisa um percurso a partir de condições em constante mutação, enquanto no outro se pode apenas intervir

¹ Neste caso, em que qualquer hipótese de genealogia está sempre em risco de ser incorrecta, uma confirmação pode ser encontrada no livro *Qui a peur des jeux vidéo?* (cf. p. 47, entre outras).

com pequenas correcções na sorte para tentar fazer com que as bolas – tantas quantas se conseguir – se dirijam ao *único* caminho vantajoso.

Não vamos seguir por esse caminho especulativo², por mais tentador que ele seja neste caso. Preferimos pegar no facto referido imediatamente antes, esse sim mais objectivo e menos questionável. Ambas as formas de diversão exigem um esquecimento do mundo real, como qualquer jogo que se preze, mas a multiplicidade das bolas e a constância do objectivo fazem com que o *pachinko* seja quase hipnótico, exigindo reflexos praticamente inconscientes; no *pinball* o grau de automatismo é muito mais atenuado. Ainda que o jogador continue dependente de um elevado grau de aleatoriedade, não é possível ir muito longe sem algum planeamento e sem reflexão sobre os objectivos a cumprir e sobre a forma de cumpri-los, mesmo que esse raciocínio tenha de ser efectuado em pleno jogo.

Pelo menos neste aspecto, os videojogos são muito mais herdeiros dos *flippers* do que do *pachinko*, mesmo que possam transcender as limitações de um jogo que se baseia nos processos físicos que podem ser produzidos com molas, elásticos e alavancas³.

São pequenos pormenores como este os que mais atacam a nossa curiosidade. A ser possível uma investigação e descrição dos efeitos de qualquer tecnologia sobre o indivíduo, ela deve quanto a nós começar por estes traços da experiência que, por nos invadirem sem que disso tenhamos consciência, dificilmente podem ser evitados. Há naturalmente um pressuposto escondido sob esta convicção, e como acontece com a maioria dos pressupostos, averiguar a sua validade é tarefa pouco recomendável. Por difícil que seja chegar a uma certeza por vias empíricas, preferimos por ora insistir nele, sob pena de pôr em causa praticamente todo o empreendimento fenomenológico. Esse pressuposto é nada mais nada menos do que a crença na intencionalidade (que não deve ser confundida com a mera consciência) do

² Umberto Eco (cf., por exemplo, a colectânea de textos *Interpretação e sobreinterpretação*) falaria em «interpretação paranóica».

³ Tal não quer dizer que o *pachinko* não tenha sofrido algumas alterações. O artigo «Pachinko über alles», publicado na revista *Wired* em Junho de 1996, refere as sofisticacões que têm sido ao longo dos anos acrescentadas a este jogo tipicamente japonês.

sujeito. Entenda-se: este deve ser tomado como alguém (pelo menos potencialmente) racional, isto é, presume-se que o sujeito seja mais do que um mero receptáculo de sensações e acções reflexas. Colocar tais limitações à capacidade intencional e racional do sujeito é o mesmo que assumir um outro pressuposto, quase o seu «negativo fotográfico», que bem vistas as coisas era o que presidia a toda uma série de análises feitas aos «efeitos» – da propaganda, da rádio, do cinema, da televisão, etc. Diríamos mesmo que, depois de um tempo em detinham a exclusividade do quadro metodológico, continuam a dominar certas correntes e «objectos» de investigação, em particular quando se trata de meios de comunicação ou de expressão ainda pouco enraizados⁴.

Ao pretendermos terminar este trabalho com uma referência à problemática dos efeitos, é então necessário deixar bem claro qual a perspectiva pela qual nos orientamos. Por mais que se aceite a existência de efeitos, recusa-se o modo como foram traçadas as relações causais por parte dessa corrente que tarda em deixar de ser a dominante. Felizmente não somos pioneiros nessa «viragem fenomenológica»⁵, que ainda não foi explorada em todas as suas dimensões. No campo que nos propusemos estudar, permanece incontornável o exaustivo estudo de Sherry Turkle publicado em *O segundo eu*. Já nos referimos a ele por diversas ocasiões, mas adiámos propositadamente até este momento a discussão do capítulo especificamente dedicado aos jogos.

Corremos com tal opção o risco de parecer passar ao lado daquela que poderia considerar-se a abordagem fundamental. Por razões que, ao fim de mais de uma centena de páginas, devem começar a tornar-se claras para o leitor atento, tal seria precipitado tendo em conta o rumo que traçámos. Por um lado, falar de efeitos sem agarrar primeiro o objecto enquanto tal, aquilo que este possibilita ou interdita na experiência do indivíduo (chamámo-lhe a sua «fenomenologia»), teria sido um acto apressado. Por outro, e essa é neste momento a razão mais relevante, não há apenas um nível de profundidade ao qual possam ser atribuídos tais efeitos. Os métodos e os objectivos que orientaram a sociologia e psicologia da comunicação nos seus tempos mais remotos, e dos quais demoraram a libertar-se, são visivelmente dos mais

⁴ Recordamos a advertência de Pierre Lévy a que fizemos já referência no final do capítulo I.3.

superficiais, tanto dum ponto de vista «temporal» quanto na sua extensão. O efeito seria imediato, o seu âmbito seria puramente individual. A sociedade sofreria tais efeitos apenas na medida em que é o somatório de todos os seus «homens-massa». Turkle não cai neste simplismo.

E contudo, mesmo Sherry Turkle deve ser lida com algumas cautelas, em particular se tomarmos como referência esse que é o seu livro mais conhecido, *O segundo eu*⁶. A maior de todas essas cautelas tem directamente a ver com os videojogos, e não tanto pelo que Turkle afirma quanto do que pode resultar de algumas leituras apressadas. Ao intitular como «Os jogos de vídeo e o poder dominador do computador» o capítulo dedicado à sua dimensão lúdica, e ao abri-lo com uma descrição da forma como uma jovem de treze anos é hipnoticamente atraída por esta diversão, onde se lê que «ela está mais ‘possuída’ pelo jogo do que a desfrutá-lo» (Turkle, 1984, p. 57)⁷, o risco de que nada mais seja lido daí em diante é enorme. Na verdade, o juízo que Sherry Turkle faz dos videojogos é muito mais benévolo do que essas linhas parecem indicar. Trata-se, naturalmente, de uma situação em que o jogador fica como que «possuído», talvez ultrapassando o que seriam os limites aceitáveis da concentração da grande maioria dos jogos mais tradicionais. «Tal como numa situação perigosa, não há tempo para descansar e as consequências de uma distração parecem terríveis», afirma Turkle (idem, p. 73) logo depois de ter advertido que «para muita gente, o que se procura num jogo de vídeo não é apenas a pontuação, mas uma alteração de estado» (idem, ibidem). Contudo, é precisamente isso que permite redimir, pelo menos parcialmente, os videojogos. Tal como McLuhan afirmara vinte anos antes, Turkle concede que «para pessoas sob pressão, a concentração total é uma forma de descontração» (idem, p. 74), e ainda que «para dominar a técnica de um jogo de vídeo, não chega jogar conscienciosamente. Tem de se ‘pensar com os dedos’» (idem, p. 75).

⁵ Que tem também um pouco de psicológica.

⁶ Daí que a própria tenha actualizado o que aí defende num livro mais recente, *A vida no ecrã*. Se na maioria dos casos o conteúdo deste último procura dar conta de fenómenos então inexistentes ou marginais, como a comunicação *online*, em outros essa actualização significa «correção» ou «atenuação» do que propunha cerca de doze anos antes.

⁷ O excerto completo pode ser lido na nota 19 do capítulo I.3. desta dissertação (p. 61).

O que pretende então Sherry Turkle provar, especialmente quando abandona as considerações gerais em proveito da análise de casos específicos? Essencialmente, que o jogo (não tanto cada partida em si quanto a prática contínua de um mesmo jogo) vai ao encontro duma profunda necessidade de domínio, de se sentir que é possível enfrentar e superar uma situação na qual, ainda que entremos voluntariamente, temos de nos sujeitar ao que nos é imposto. Numa expressão bastante elucidativa, o computador oferece uma «promessa de perfeição» (idem, p. 77), sendo que o importante está muito mais na própria promessa do que no seu efectivo cumprimento. Isto é, ainda que o domínio total seja praticamente impossível – porque o grau de dificuldade aumenta até ser humanamente impraticável continuar; porque o jogo mais recente exige uma nova forma de utilizar as aptidões físicas ou de raciocínio, não explorada nos já conhecidos –, o facto de se progredir permite uma ilusão de domínio que é suficiente para que a omnipresente frustração do jogador seja pelo menos igualada pela sua satisfação.

Regressa aqui um pormenor que não nos cansamos de salientar: essa sensação de domínio – ou pelo menos a crença de que é possível controlar os acontecimentos – só é possível num mundo simplificado, ora quando o número e a grandeza das variáveis envolvidas é manejável, ora quando é possível vislumbrar um momento em que «as regras de funcionamento se tornam transparentes» (idem, p. 80). Por mais que a satisfação do vencedor possa prolongar-se quando regressa ao mundo quotidiano, é nesse mundo simplificado que ela tem mais hipóteses de ocorrer. Ora, como vimos já também, a simplicidade da estrutura tem o seu equivalente na limitação espaço-temporal, ambas aproximando o jogo doutros mundos que partilham essas características, como o do teatro.

A partir do momento em que se alastra ao multiforme meio informático, a essa limitação deve acrescentar-se uma novidade. Cada vez mais adiada a possibilidade de ser o «cérebro electrónico» que desde cedo se desejou e recebeu⁸, algo da metáfora ainda aplicada aos computadores deve permanecer

⁸ Note-se que nos encontramos entre aqueles que consideram que as obras e artigos de Hubert Dreyfus não são o resultado dum *wishful thinking* mas uma constatação, ainda que sofisticada, das limitações dos

depois das necessárias correcções – em vez do cérebro, o «outro eu». A expressão (quase equivalente à que o título do livro mais conhecido de Turkle difundiu, *O segundo eu*) é suficientemente ambígua para merecer ser explorada. É «outro» no sentido em que é diferente de nós, como uma *other mind* que me instiga a responder e a adaptar-me, modificando progressivamente o meu comportamento, mas é também «outro» por nele nos reencontrarmos: «eu outra vez», como um inesperado *Doppelgang* à minha frente.

Correndo ainda uma outra vez o risco da simplificação, talvez se possa agrupar – «reduzir» será um termo demasiado forte – os potenciais efeitos (da utilização dos computadores, sendo o jogo um caso específico) nestas duas constelações. Num dos lados, efeitos que decorrem da alteridade, e que talvez por isso mesmo nos incitam a ser também «outro», num outro quadrante os que resultam de tomarmos o computador como um espelho frente ao qual nos remiramos. Qualquer destas duas vertentes foi anunciada, se não mesmo explorada, ao longo da dissertação. É agora o momento de retirá-las da «gaiola» e de as devolver ao seu ambiente natural: o do indivíduo e da sua vida em sociedade.

Seria imperdoável dar por terminada a redacção destas páginas sem uma pequena história pessoal. A haver um motivo oculto ou recalcado para a escolha do tema aqui investigado – ou, num sentido mais amplo, do estudo das relações entre a tecnologia e o sujeito –, ele reside num artigo publicado há precisamente dez anos no suplemento de informática do já extinto semanário *Sete*. É aí que se encontra, num artigo publicado em duas edições (Julho e Outubro de 1988) e elaborado a partir de um inquérito efectuado a um estabelecimento fabril, a mais remota fonte de inspiração para esta dissertação. Também aí se indagava sobre as consequências (acima de tudo a nível psicológico) da vulgarização dos videojogos a ponto de quase serem o traço mais característico duma nova geração que com eles cresceu⁹. Digno de nota é

computadores, limitações essas que – é aí que Sherry Turkle e outros entram – as potencialidades tendem a ofuscar.

⁹ Sendo – como é de compreender – quase impossível contabilizar como se distribui o tempo que cada um passa frente ao teclado e ao ecrã, deve ter-se em conta que os jogos são muito provavelmente a aplicação mais «transversal» (pelo menos dum ponto de vista étário) do computador. Durante os primeiros anos,

o facto de esse texto não assinado fazer uma alusão bibliográfica de que só teríamos consciência pouco tempo antes de tomar a decisão de enveredar por este tema: um dos autores mencionados era Richard Sennett e a sua obra *The fall of public man*. O título do artigo é suficientemente elucidativo dessa inspiração: «Na intimidade do microcomputador, o futuro invade o nosso presente». Contudo, nem tudo o que Sennett afirmara era aí tomado em conta, ficando-se o texto pela mais superficial e imediata (o que não quer necessariamente dizer incorrecta) das interpretações: tal como as máquinas de *pinball* da ópera-rock *Tommy*, aí discutida com algum detalhe, os computadores seriam como um espelho que olhamos deslumbrados, voltando assim costas ao mundo exterior. Tentando prevenir essa impressão demasiado generalizada, o próprio Sennett procurava corrigi-la¹⁰: o narcisismo não é uma «inflação» do eu, e sim uma excessiva preocupação com o que se é e acima de tudo com o que se sente; mesmo que se manifeste por uma incapacidade de enfrentar o mundo (sendo preferível o «olhar para si próprio»), nem todas as actividades que implicam o isolamento são narcísicas ou levam ao narcisismo. A questão é muito mais complexa e só pode ser compreendida se inserida no respectivo contexto histórico».

Parte da argumentação de Sennett foi já mencionada num capítulo anterior, mas os importantes elementos ligados à dimensão política ficaram contudo num plano recuado. Esta é uma boa altura para averiguar a riquíssima fundamentação empírica presente em *The fall of public man*, que procura mostrar como assistimos actualmente a uma tendência de longa duração para o declínio do espaço público, declínio esse que aparenta continuar a ser irreversível. A esfera pública que padece actualmente desse processo de decadência teve o seu período áureo em meados do século XVIII. Seguindo uma argumentação e revelando preocupações bastante diferentes

têm um estatuto próximo da exclusividade, continuando depois (e cada vez mais), mesmo depois de chegada a idade adulta, a ser uma forma de desconstracção. Se se tiver em conta a crescente quantidade de adultos que adquirem para si (cf. cap. anterior) consolas de videojogos, onde é clara (porque exclusiva) a utilização a que se destinam, fica comprovada a continuidade das práticas da geração que assistiu ao aparecimento dos videojogos.

¹⁰ Cf. a seguinte passagem de *The fall of public man*: «Enquanto desordem da personalidade, o narcisismo é o oposto de uma forte auto-estima [*self-love*]. A absorção em si mesmo não produz

das de Jürgen Habermas (que, reconhecemos, teve uma maior e mais rápida aceitação e divulgação por parte do mundo académico¹¹), Sennett procura demonstrar como esse declínio é acompanhado (e, mais do que isso, causado) por uma série de modificações ao nível das relações sociais, as quais radicam fundamentalmente no próprio carácter do indivíduo¹². O que vimos a propósito da teatralidade só ganha verdadeiramente sentido no contexto duma problemática mais vasta: a do modo como se insere o indivíduo na tensão entre público e privado. O ponto de partida é a consensual oposição entre esses dois domínios, que só sob determinadas condições estão suficientemente distintos para constituírem duas diferentes esferas de actividade¹³. Desta oposição, assim como das poucas vezes que pôde concretizar-se, aprendemos que, sempre que esse instável equilíbrio é posto em causa pelo triunfo de um dos termos sobre o outro – qualquer que seja ele – os resultados são daninhos para ambas as partes por levarem, no limite, ao apagamento da própria distinção. Obviamente, a haver afectados com essa quebra do equilíbrio, estes são a sociedade e cada um dos indivíduos que a constituem.

Vejamos a traços gerais como é explicada a moderna ascensão e o ainda mais recente declínio da *Öffentlichkeit*. Para Sennett, a esfera pública moderna foi o resultado de uma série de singulares alterações no tecido social. De entre elas, interessa-nos destacar uma, de cariz demográfico: o brutal aumento da

gratificação, produz danos ao eu; apagar a linha entre o eu e o outro faz com que nada de novo, nada de ‘outro’ chegue alguma vez a entrar no eu» (Sennett, 1976, p. 324-325).

¹¹ O que pode ser provado pela maior ou menor ocorrência de citações e referências em artigos académicos (onde Habermas tem uma quase omnipresença), e explicado quer pelo facto de Habermas ter apresentado as suas teses num momento anterior, ou pelas diferentes preocupações de cada um dos autores. É quase escusado dizer que, apesar desse claro domínio de Habermas, consideramos a proposta de Sennett muito mais adequada ao nosso tema.

¹² Quase todo ele moldado pelas instâncias sociais, o que de alguma forma faz recordar David Riesman, de resto uma inspiração declarada.

¹³ É nossa, e não de Sennett, esta distinção algo artificial e puramente heurística entre «domínios» e «esferas». Com ela apenas pretendemos propor que a oposição público/privado é um universal, ao menos enquanto possibilidade; em contrapartida, poucas foram as ocasiões em que cada um dos termos teve oportunidade de sair dum estado de quase indiferenciação, dando lugar a uma «esfera» claramente diferenciada – como sabemos, os casos mais notáveis foram os das esferas públicas grega e moderna (ou burguesa). A subtilidade semântica pode ir ainda um pouco mais longe: conservar a natureza dual desses dois termos enquanto «domínios» e não enquanto «esferas» é a melhor forma de dar conta dos sulcos transversais que obrigam a falar nos campos plurais do político, do ético, do estético, etc., cada um deles partilhando diferentemente da oposição público/privado.

população nas cidades¹⁴, acima de tudo devido ao êxodo rural, mas também pela redução da taxa de mortalidade devida à melhoria dos cuidados de saúde e de higiene (ainda que este só viesse a ter uma expressão verdadeiramente significativa no século seguinte). Na cidade – entramos finalmente no âmago da questão – os indivíduos são confrontados com um similar aumento das exigências de interacção. Ao contrário da vida na comunidade¹⁵ rural, que se pautava pela familiaridade, a cidade é uma grande e assustadora multidão de desconhecidos, o que faz com que qualquer nova interacção seja uma potencial fonte de angústia para o indivíduo. Acontece contudo que tais interacções são, em boa parte dos casos, algo inevitável – tal como nos diz a química, quanto maior a concentração de um reagente num determinado meio, maior a celeridade a que se dão as reacções.

À primeira vista um obstáculo para a interacção, o mútuo anonimato vem a revelar-se como um autêntico catalisador positivo. Recordemos que, no período descrito por Sennett, ainda subsiste uma divisão marcada entre classes, divisão essa sustentada de diferentes formas por leis e costumes, e tornada visível por inúmeros mecanismos. Um que é particularmente caro a Sennett são as roupas, que eram ainda bastante distintas consoante a origem ou a função social do indivíduo que a veste, e portanto um indicador aparentemente fiel. Só que até essa «semiótica» do social perdera entretanto terreno. No início do século XVIII eram já comuns os usos indevidos e praticamente inexistentes as condenações, pois a lei poucas vezes era mais do que letra. Nestas circunstâncias, a segurança proporcionada pela posição social (alta ou baixa, o que é aqui relevante é a existência de um ponto de referência) é então algo também cada vez mais incerto, por mais que os indivíduos insistissem em agarrar-se a essa «âncora». E assim o faziam, mas muitas das vezes apoiados numa «mentira» mútua, num jogo de enganos de que os próprios «ludibriados» tinham uma vaga consciência. Com efeito, sendo o

¹⁴ Londres e Paris são as únicas que merecem um tratamento pormenorizado por parte de Sennett, mas, sem deixarem de ser aquelas em que tal processo mais se fez sentir, revelam uma tendência que, com maior ou menor incidência teve lugar por quase toda a Europa ocidental (reconheçamos contudo que Portugal só tardiamente e num grau muito mais atenuado a sofreu).

¹⁵ Não somos grandes adeptos da oposição comunidade/sociedade, em particular pelo nela há de tendencioso e de não comprovável. Servirá aqui por estar reduzida a um mero recurso linguístico.

«abuso» de sinais distintivos suficiente para denunciar a existência de fraudes, é interessante verificar que a reacção da época se dirigiu no sentido de tornar esse abuso algo irrelevante, contribuindo de algum modo para esboroar a organização social hierárquica até aí prevalecente.

Entre as inúmeras causas da ascensão – e do posterior declínio – deste novo espaço público encontram-se ainda factores aparentemente inocentes como a disposição arquitectónica das ruas ou o aparecimento das lojas de preço fixo, mas é na potenciação da interacção que nos queremos deter, pois ela evoca essa capacidade que todos temos para representar¹⁶ um papel, da qual já falámos sem entrar em considerações históricas. Tentaremos a partir daí extrapolar as consequências – primeiro históricas, mas acima de tudo políticas – da afinidade entre teatralidade e jogo que, como também já tivemos oportunidade de assinalar, é expressa pela polissemia da palavra inglesa «*play*».

Teatralidade e espaço público aparecem então como elementos em íntima ligação: o declínio de um é invariavelmente sinal do declínio do outro. Exemplo predilecto de Sennett, que entronca directamente na sua conclusão--denúncia do narcisismo, é o aparecimento de figuras de substituição e na nossa idolatria por elas. Extinto o actor em cada um de nós, passamos a ter como foco de admiração aqueles poucos que ainda parecem conservar (melhor, levar ao cúmulo) essa capacidade para incarnar múltiplas personalidades e, mais importante, de o expressarem em público. As consequências da aparentemente inócua admiração do final do século XIX pelas vedetas das *performing arts* (e, em menor grau, dos «génios» das belas artes e letras) só nos nossos dias começam a revelar-se em toda a sua extensão, no momento em que tal atitude de deferência é transferida para aqueles que são tanto ou mais do que actores: os políticos.

Uma das razões para esta adoração reside no facto de se acreditar que uma pequena minoria possui qualidades com que o «comum dos mortais» não foi bafejado. Para Sennett, essa crença, que é talvez a forma mais perniciosa do

¹⁶ Daqui a pouco teremos oportunidade de emendar o uso aqui feito da palavra «representar» pois, na distinção que Sennett faz entre «representação» e «apresentação», o segundo termo está mais próximo do que aqui é afirmado.

«engano das massas», depende dum pressuposto relativamente recente, segundo o qual as acções e o estatuto social do indivíduo seriam uma espécie de reflexo da sua personalidade. Ainda que isso seja já suficiente para compreender a constante preocupação dos indivíduos com o seu «verdadeiro eu», Sennett acrescenta um pouco de rigor à explicação. Aquilo a que aqui damos o nome de teatralidade é para Sennett (e tal como era concebido no século XVIII) uma forma de *apresentação*, enquanto o nosso processo actual de socialização nos ensina a concebê-la como *representação*. A distinção é mais do que um barroco jogo de palavras. Apresentar é, para Sennett, executar um conjunto de acções que, ainda que procurem significar alguma outra coisa, adquirem o seu valor por si mesmas. Assim, um gesto tão simples e convencional como o de fazer sinal a um empregado de café pedindo a conta é uma forma de dar conhecimento desse pedido. O mesmo para qualquer manifestação emocional, uma vez que acima da sinceridade se encontra a convencionalidade¹⁷. Ora, o problema reside nestes últimos casos, que na maioria das vezes se acredita serem uma expressão mais ou menos directa de algo interior ao indivíduo, por exemplo a sua personalidade. É isso que distingue a apresentação da representação: ainda que a primeira seja fruto de uma convenção, a última teria sempre algo de natural e inimitável. O condicionamento social na segunda metade do século XIX e ao longo de todo o nosso século consistiria assim na generalização da crença de que os actos do indivíduo representam algo do seu «eu» interior. O actor, o génio e agora o político teriam acedido a esses lugares de prestígio devido a uma personalidade invulgar, e não por terem tido a oportunidade de desenvolver uma aptidão afinal comum a todos. Naturalmente, a tendência é para que o processo tenda a agravar-se: quanto mais o sujeito é levado a crer que todos os seus actos espelham algo do seu interior, maior a preocupação com o modo como esse interior é exteriorizado para os outros (descurando-se os próprios actos, que deveriam ser «inconscientes» na maioria dos casos, e a necessidade

¹⁷ O que demonstra até que ponto uma distinção como a que Goffman faz, em *A apresentação do eu na vida de todos os dias*, entre desempenhos sinceros e insinceros (cf. Goffman, 1959, pp. 88 e segs.) não pode senão ser provisória, como o próprio se dá conta. Ao mesmo tempo, verifica-se como o título escolhido para a tradução portuguesa desse «clássico» da sociologia é muito mais adequado do que a brasileira, que se refere à «representação» do eu.

de desenvolver as aptidões pelo treino), e também maior a idolatria daqueles que, mostrando uma imagem positiva, se acredita terem sido bafejados por uma personalidade carismática.

Perante esta negra perspectiva apresentada por Sennett, compreende-se o papel positivo atribuído ao jogo, mesmo que este surja como algo que está em vias de perder-se. E isto porque com ele (jogo) se perde também aquilo que é dito na língua inglesa com a mesma palavra, como já vimos. Uma simples transposição lógica, aliada ao que dizem os diferentes autores que foram sendo discutidos, leva-nos então a afirmar que uma nova ascensão do jogo seria – ao menos potencialmente – um factor positivo para contrariar o narcisismo, bem como as suas nefastas consequências sociais e políticas. Se o raciocínio é aplicável ao jogo de uma forma genérica¹⁸, será que continua a aplicar-se no caso do jogo de computador, que emergiu justamente no momento em que Sennett dá a sua tese como em vias de ser indubitavelmente (talvez irreversivelmente) provada?

A resposta à questão não é fácil, nem deve ser precipitada, mas os elementos que temos vindo lentamente a recolher ao longo desta dissertação permitem uma hipótese relativamente segura. Antes de enunciá-la, uma pequena distinção, como que retomando a que foi feita quando se reduziu a ética do jogo a uma mera disposição para actuar, ainda que não desprovida de contacto com o exterior. Assim, devemos também deixar bem claro que uma coisa é a teatralidade veiculada pelo *play* e outra a transposição dessa teatralidade para a prática social. Nesse sentido, o jogo de computador incentiva essa capacidade, pelo menos tanto quanto qualquer outro jogo, se não mesmo mais, tendo em conta o descrito no capítulo II.3. Será eventualmente uma teatralidade algo limitada no que diz respeito ao número de papéis disponíveis (cf. o capítulo anterior), um pouco esotérica no caso dos jogos que caem na categoria da *alea*, debilitada no que respeita à exploração das potencialidades corporais, mas nem por isso ela deixa de fazer-se sentir.

¹⁸ Se bem que nem todas as actividades lúdicas sejam para Sennett merecedoras do nome «*play*», o que nos faz recordar, apesar das incontestáveis diferenças terminológicas, a distinção de Mead entre «*play*» e «*game*». Cf. o capítulo 14 de *The fall of public man*, onde se discutem as complexidades envolvidas em qualquer jogo numa forma muito cara a Huizinga.

Basta, recordemos, que seja possível «descolarmos» da nossa pele e pormo--nos na da personagem ou conjunto de acções representadas no ecrã. Sendo uma capacidade particularmente importante para as crianças (ainda que – recordemo-lo uma última vez –, esta esteja longe de ser uma tese de pedagogia ou psicologia do desenvolvimento), é interessante que estes jogos continuem a atrair uma não desprezável faixa da população mais adulta, contrariando esse fenómeno que referimos logo na primeira parte.

Contudo – e é este o grande «contudo» – essa aptidão para a teatralidade não é necessariamente transposta para o exterior do mundo lúdico. Melhor, a própria condição do videojogo como algo em que a participação surge totalmente «descarnada» faz com que tal aptidão tenda a ser considerada exclusiva dessa «província de significado». Socorrendo-nos de uma metáfora pouco original, diríamos que o videojogo nos ensina a pescar, mas não nos dá cana nem linha para que a aprendizagem seja posta em prática. E uma cana virtual não é grande consolação.

Ainda assim, alguns exemplos permitem que a imagem aqui esboçada não seja totalmente pessimista. O primeiro deles consiste na presença bastante forte de incentivos à cooperação entre jogadores, por mais que a maioria dos jogos deva ser considerada competitiva. Esta alegação tem de ser lida de duas formas. Primeiro que tudo, é bom que se diga que existem jogos em que a cooperação entre jogadores (ou entre personagens) é uma verdadeira necessidade, seja pela concepção explícita do jogo, seja porque ela acaba por emergir mesmo que tal não fosse totalmente deliberado. Do último caso já falámos: a ilustração mais comum são as MUD, onde essa cooperação resulta da multiplicidade de objectivos e da presença simultânea de jogadores em diferentes estádios de aprendizagem e de «estatuto» no jogo. Mas a cooperação pode ter sido planeada desde o início. Em *Lost Vikings*, por exemplo (figura 36), é necessário articular as aptidões distintas das três personagens que o jogador tem de controlar: um deles para a defesa, outro para acções de ataque, ainda um outro para contornar ou eliminar obstáculos. Quererá isso dizer que o jogo está concebido para ser jogado por três pessoas de carne e osso e que esse será o caso mais comum? Dificilmente, mas ainda mais difícil é negar que dessa

forma se chama a atenção do jogador para a existência de diferenças entre personagens, diferenças que têm de ser tidas em conta e valorizadas se se pretende «chegar a bom porto».

Mas a cooperação tem lugar também – é este o segundo caso – em jogos puramente competitivos. Basta que recuemos um pouco o olhar para ter uma visão mais alargada, não confinada ao interior do próprio jogo. São inúmeras as vezes em que um jogador não possui conhecimentos ou habilidade suficientes para superar avançar para além de determinado ponto. Nessas situações, a solução consiste frequentemente em recorrer a outros que partilham o interesse pelo mesmo jogo. Ensinam-se táticas, explicam-se formas de ultrapassar ou contornar um obstáculo, partilham-se conhecimentos e até formas de fazer batota. Em último caso, é o próprio jogador mais experiente quem ajuda o outro a superar a dificuldade devolvendo-lhe de seguida os controlos. Por vezes, dois jogadores podem até estar numa situação em que são adversários, mas optam por deixar que o outro ganhe, pois isso é uma maneira de adiar o final, prolongando o gozo proporcionado pelo jogo e a oportunidade de um convívio em que jogar acaba por tornar-se acima de tudo um pretexto. A ser permitida uma expressão que sintetize este fenómeno, optariamos por falar de uma «competição socializante». Jogos como *Worms* (figura 40) são um exemplo perfeito dessa possibilidade.

A flexibilidade será apesar disso muito menor, por comparação com os jogos «tradicionais», no que diz respeito à liberdade para alterar as regras ou para introduzir *handicaps* para os jogadores mais fracos, um dos pontos explicitamente sublinhados por Sennett. Não que tal seja impossível, mas, ao tratar-se de algo totalmente dependente daquilo que foi introduzido pelo programador, o que se verifica é que essa não é a prática mais comum, e que, quando ela existe, costuma estar uns pontos abaixo do ideal. Contudo, e ainda que não disponhamos de nada que o dê como provado, tudo parece indicar que a presença dessas opções de configuração constitui um atractivo suplementar para quem adquire um novo título de *software*.

Nem tudo é assim tão simples. Se fosse, não estaríamos repetidamente a esbarrar no «velho» senão do isolamento e da a-sociabilidade dos jogos (de

que o acima referido artigo no suplemento do jornal *Sete* é exemplo). Sennett pode ser convocado em defesa de qualquer das posições, mesmo que tenhamos o cuidado de evitar a interpretação mais imediata do conceito de «narcisismo». Poderíamos tentar enfrentar – ou ao menos relativizar – esta frequente crítica aos videojogos afirmando que qualquer dos fenómenos (narcisismo e isolamento dos indivíduos) é anterior ao seu aparecimento e à sua generalização. Mais ainda, toda a argumentação de Sennett aponta para um avanço tão acentuado do narcisismo que não seria sequer necessário esse último empurrãozinho. Quando muito, os videojogos seriam de preferência um sintoma, não a causa. Encontramo-nos aqui numa posição demasiado ambígua, num verdadeiro impasse. Na medida em que são jogos como quaisquer outros, e talvez até com algumas vantagens extra, representam uma força contrária ao narcisismo. Na medida em que tendem a «roubar» ao indivíduo tempo que poderia ser usado a desenvolver a sociabilidade, são silenciosos aliados do declínio do espaço público. Haverá uma outra forma de resolver a questão?

b) Da periferia para o centro.

Estamos a aproximar-nos de um mundo automaticamente controlado a ponto de podermos dizer: «Menos seis horas de rádio na Indonésia na próxima semana, pois caso contrário haverá uma grande quebra na atenção literária». (...) Culturas inteiras podem agora ser programadas para manter a estabilidade do seu clima emocional.

Marshall McLuhan, *Understanding media*^{xx}

Enquanto jogam, as crianças tornam-se em extensões infelizes dos seus Nintendos e Segas, como se fossem servomecanismos orgânicos complexos ligados a *joysticks* e a bonecos-*video*.

Derrick de Kerckhove, *A pele da cultura*^{xxi}

A sugestão utópica que propõe que o resultado das guerras futuras seja decidido por um jogo de xadrez é absurda (...). Contudo, um jogo de guerra no qual a totalidade das forças armadas, todas as ocorrências fortuitas, toda a estratégia dos líderes, encontrassem uma expressão simbólica apropriada, poderia possivelmente eliminar o combate físico se tal jogo pudesse ser concebido.

Georg Simmel, *The philosophy of money*^{xxii}

A Guerra do Golfo foi o mais assombroso espectáculo *multimedia* dos últimos anos. Foi uma forma de arte a todos os níveis verdadeiramente importantes: um argumento incrível, um grafismo espantoso, um monstro oculto que devíamos caçar e equipamento de alta tecnologia. Que importa se não funcionou bem?

Laurie Anderson, *Anéis de fumo*^{xxiii}

Talvez haja com efeito outras formas, qualquer delas um pouco oblíqua, de chegar a uma decisão mais definitiva. Para a primeira delas, o melhor será começar por um fenómeno recente e por uma anedota antiga. Praticamente todos os anos há um daqueles sucessos de mercado que atraem tanto crianças quanto adultos, mas que permanecem um pouco inexplicáveis, tanto mais que duram apenas o tempo suficiente para darem lugar à *next big thing*. 1997 foi, sem grande lugar para dúvidas, o ano do *Tamagotchi*. A novidade e o sucesso daí decorrente consistiram no facto de o pequeno aparelho electrónico ter de ser periodicamente «mimado» com os equivalentes virtuais da alimentação ou das imposições civilizacionais como o horário de «descanso», o que impunha em contrapartida uma disciplina ao seu possuidor. Tal fez ressurgir nas

mentes de muitos uma nova versão de uma velha anedota de inspiração pavloviana. Contava esta que, caso fosse possível inquirir o animal que Pavlov cuidadosamente treinou para salivar ao toque da sineta, este diria «treinei o meu dono para tocar esta campainha sempre que me traz comida»¹⁹. É de crer que a anedota regresse ocasionalmente, mesmo que escondida por todas as suas possíveis variantes, por revelar algo que inquieta a mente colectiva, seja acompanhada de esperança, receio ou se trate da simples constatação de uma possibilidade inscrita numa realidade que não pode esquivar-se ao condicionamento social, em particular quando permeado pela também inevitável técnica. Da ficção científica a Luhmann, a cultura ocidental mais recente tem sido fértil em teorizações e descrições do controlo, isto é, de todos os mecanismos que determinam os comportamentos individuais. Em todas elas, o controlo surge como uma instância – atribuída ou não a uma entidade dotada de intencionalidade, humana ou sobre-humana – que, sendo exterior ao indivíduo, ora se insinua de forma progressiva no seu inconsciente até este ficar «condicionado», ora mostra (positiva ou negativamente) a sua força coerciva.

Qualquer aspirante a sociólogo conhece a forma mais bem documentada deste «controlo». Ele começa (e é predominantemente determinado) pelo processo de socialização, e continua com todo um conjunto de sanções que ameaçam aqueles que não seguem os comportamentos mais adequados ou que premeiam os que «andam na linha». Alguns ensaístas vão contudo mais longe, alargando ou restringindo este modo mais consensual²⁰ de entender a palavra fazendo dela um termo «guarda-chuva» que quase tudo

¹⁹ No conhecido livro de Paul Watzlawick, *A realidade é real?*, a história surge de um modo ligeiramente diferente. Aí pode ler-se, nas palavras da cobaia, «‘Treinei-o [ao experimentador] de forma que, de cada vez que carrego nesta alavanca, ele dá-me de comer’» (Watzlawick, 1976, p. 61). Uma versão mais recente deste controlo do indivíduo por uma entidade exterior, e que está ainda mais próxima do que pretendemos discutir, pode ser encontrada no conto «The secret history of World War III», de J. G. Ballard (in *War fever*, Londres, Harper & Collins/Palladin, 1990). Aí conta-se como a III Guerra Mundial foi declarada, combatida e concluída no lapso de quatro minutos sem que praticamente ninguém se tivesse dado conta disso, ocupados que estavam (no horário de *prime-time*) a assistir, como todos os dias, aos gráficos do estado de saúde do presidente dos Estados Unidos transmitidos em sobreposição aos comuns programas de televisão. Deixamos deliberadamente em branco o nome do presidente em causa.

²⁰ Que naturalmente não deveria ser caracterizado de forma tão sumária como aqui fazemos, como nos poderá advertir qualquer sociólogo.

pode aceitar.

Adorno e Horkheimer, praticamente dispensando a palavra, viam na «indústria cultural» uma forma de a sociedade administrada exercer o controlo sobre a mente do indivíduo, impedindo-o de reflectir sobre a sua situação através dum «bombardeamento» pseudo-cultural. McLuhan, logo no seu primeiro e ignorado livro, *The mechanical bride*, afirmava que «A nossa época é a primeira em que muitos milhares das mais capazes mentes individuais tomaram como ocupação a tempo inteiro entrar na mente colectiva. Entrar nela para manipulá-la, explorá-la, controlá-la, é esse o objectivo actual. A sua intenção é gerar calor e não luz» (McLuhan, prefácio a *The mechanical bride*, republicado in Eric McLuhan e Frank Zingrone [orgs.], *Essential McLuhan*, p. 21). À maneira da personagem principal da «Descida ao Maëlstrom» de Poe, McLuhan pretendia aí «colocar o leitor no centro do turbilhão» (idem, ibidem) para que este adquirisse consciência do modo como é arrastado por ele. Com a cibernética de Norbert Wiener (inspiração para autores tão diferentes como Heidegger e Luhmann), mostra-se como pode pôr-se em prática essa possibilidade. A finalizar uma lista longe de estar completa, toda a teorização de Virilio sobre um novo regime espaço-temporal, dominado por «máquinas da visão» e pela inércia, que se revela também como uma forma de ter o indivíduo sob controlo.

Queremos abordar esta questão (e ligá-la aos videojogos) a partir dum outro ângulo. Pelo menos dum ponto de vista heurístico provisório, é interessante regressar à oposição entre «natural» e «artificial». Quando tomado na acepção sociológica, o controlo social (assim como a socialização) não assustam, pois é admitido como natural, se não mesmo como indispensável. Sem ele, nenhum tipo de ordem seria possível. Todas as outras formas de controlo (damos naturalmente primazia às tecnológicas), por mais «impremeditadas» que na realidade sejam, induzem o receio, pois seriam intrinsecamente nefastas devido à sua artificialidade. Ao contrário de um controlo que seria um mero auxiliar (ou mesmo o prolongamento) de uma «mão invisível», estaríamos aqui a lidar com uma «programação» da

sociedade, atrás da qual se esconderia necessariamente um programador mal-intencionado.

Um outro modo de apreender esta distinção, apesar de tudo um pouco mais rigoroso, consiste em colocar de um lado o primordial «controlo da experiência», de outro o mais ambíguo «controlo do existente». No primeiro caso, absolutamente necessário para que possamos dar sentido às nossas acções, algo que, a estar em falta, implica uma queda no nihilismo. No segundo, tudo o que contribui para a reprodução social, isto é, para a manutenção de uma determinada configuração, à maneira da cibernética e do «estado estacionário». Apesar da aparente semelhança com a categoria do «natural», não é difícil verificar que o controlo da experiência está, ao contrário desta (admitindo a sua improvável existência), sempre em risco – se assim não fosse, o nihilismo seria não só inexistente como praticamente impensável. Mais ainda: não há maneira de traçar uma linha entre os diferentes agentes que contribuem para esse tipo de controlo, isto é, não é possível distinguir entre uma «experiência nua», absolutamente natural, e aquilo que esta deve a contributos «artificiais».

O que nos leva à técnica contemporânea. Ainda que toda a técnica sempre tivesse tido a sua quota de «controlo da experiência», era aparentemente simples, olhando para o que ela foi até ao nosso século, distinguir quando era usada ao serviço duma «microfísica do poder», como forma de controlo do existente. Apenas como exemplo, um par de óculos serve como auxílio da visão, mas o exclusivo régio da autorização da impressão de livros tem como função impedir a disseminação de opiniões adversas ao regime²¹. Com o triunfo da técnica, todas as distinções perdem a validade. Não só se «naturaliza» como deixa de fazer sentido qualquer diferença entre uma técnica «fundamental», que nos auxiliaria a apreender o mundo, e uma técnica «aplicada», ao serviço da dominação.

²¹ Entre os dois, apontando já para a necessidade de abandonar a distinção, a desigualdade de acesso, consoante a posição na hierarquia social, aos bens técnicos. O crescimento explosivo do número de telefones móveis deveria por isso ser visto como um fenómeno de apropriação de algo que durante algum tempo foi um exclusivo das classes superiores, muito mais do que como signo ilusório da pertença a essas classes.

No fundo, nada é (será que alguma vez foi?) natural nem artificial. Onde se via uma oposição deverá ver-se uma continuidade. Correndo o risco de repetir uma terceira vez a advertência de Pierre Lévy mencionada no capítulo I.3., é necessário prestar atenção às novas formas de pôr em prática o controlo. Ou de revivê-lo experienciando-o enquanto tal, como autoriza uma leitura da seguinte passagem de «O controlo do virtual», de José Bragança de Miranda: «sintomaticamente, foi o imaginário que começou a ser invadido pelo espaço de controlo, como o revela o enorme desenvolvimento dos jogos de computador» (Miranda, 1995, p. 218). A indistinção entre controlo e experiência, entre condicionamento e aprendizagem crítica desse condicionamento, é hoje tão grande que o excerto pode ser igualmente lido como advertência para a inescapabilidade do controlo (até nos recantos onde a liberdade imperava isolada) ou como constatação de uma atitude em que o indivíduo quer, por breves momentos, tomar as rédeas e inverter uma situação da qual tem perfeita consciência, apropriando-se da máquina de controlo em vez de esmagá-la como propõe Burroughs. No interior do turbilhão, o ponto privilegiado e inicial de todos os controlos e condicionamentos: o sujeito.

Na época da máxima alienação mútua dos homens, das relações infinitamente mediatizadas, que são as únicas que ainda se podem manter, inventaram o filme e o disco. No filme, o homem não reconhece o seu próprio andar; no disco, não reconhece a sua própria voz.

Walter Benjamin, *Kafka*^{xxiv}

Marx predisse correctamente, embora com indevido júbilo, a «decadência» da esfera pública nas condições de livre desenvolvimento das «forças produtivas da sociedade»; e estava igualmente certo, isto é, coerente com a sua noção de homem como *animal laborans*, quando previu que, «socializados» e libertos do trabalho, os homens gozariam essa liberdade em actividades estritamente privadas e essencialmente isoladas do mundo a que hoje chamamos «hobbies».

Hannah Arendt, *The human condition*^{xxv}

Poderia ficar-se com a impressão de que o ponto de fuga da civilização seria o apartamento para uma só pessoa e de que o que vive só seria o ponto de chegada de um processo antropológico de um aperfeiçoamento em andamento há milénios. (...) No individualismo de apartamento, das grandes cidades pós-modernas, a insularidade torna-se na

definição do próprio indivíduo. O termo insulação, recorde--se, tinha conceptualizado em primeira instância a sucessão da humanidade de hordas, da velha natureza – e como segunda insulação entendemos a utilização da alta cultura do homem pelo homem, típica das sociedades de classes (...) A terceira insulação produz, de certo modo, a partir do nível das ilhas «ricas» de grandes oportunidades, um individualismo *pós-social*, o qual tanto produz, como exige, um grau elevado de protecções sociais como condição prévia (...) A terceira onda necessita, para a construção da sociedade, de indivíduos que cada vez menos precisem da sociedade.

Peter Slöterdijk, *No mesmo barco: Ensaio sobre a hiper-política*^{xxvi}

É essa a outra forma de encarar a questão do declínio do espaço público e do papel – benéfico ou prejudicial – dos videojogos. «Controlo» é também – e primeiro que tudo – autocontrolo. E este é um «jogo» que começa bem cedo na vida de cada um, quando (estamos a recordar *Para além do princípio do prazer*, de Freud) a criança esconde e redescobre um objecto: ora está (*da*), ora desaparece (*fort*). A cultura e autoridade não podiam encontrar melhor maneira de infiltrar-se. Naturalmente, depressa outras «entradas» tomam o lugar deste jogo primevo, superando-o por virem carregadas de muito mais significado: a figura paternal (à qual o *fort* é inaplicável) e o complexo de Édipo daí resultante, e depois (até ao final da vida) a lei com as esferas que se lhe associam, como a ética e a política. Em qualquer dos casos, a impotência do indivíduo perante forças que lhe são superiores. Não há lugar para dúvidas quanto ao facto de que essa difícil aprendizagem é necessária: sem o «princípio de realidade», nem sequer eclodiria aquilo que faz de cada um de nós um sujeito. Sem a presença, desde muito cedo, de contrariedades que só o esforço pode vencer (e por vezes nem isso), seríamos como os preguiçosos e hedonistas comedores de lótus.

O jogo possui essa estranha característica de nos agradar não só depois de conseguido o triunfo, mas essencialmente enquanto dura. No fundo, embora a vitória seja o *agent provocateur* do jogo, podemos continuar a desfrutar dele mesmo que percamos consecutivamente. Mesmo que atenuada, tanto mais quanto mais «inacabável» é um jogo, a sensação de controlo permanece. Se assim não fosse, não teríamos afirmações como a que Marsha Kinder atribui à

sua filha, e que a autora utiliza como forma de iniciar o seu livro *Playing with power* (título que, de resto, vai ao encontro desta ideia): «Há muito tempo, não havia brinquedos e todos viviam aborrecidos. Depois veio a televisão e voltaram a aborrecer-se. Queriam ter controlo. Por isso inventaram os videojogos» (Kinder, 1991, p. 1).

Discutimos já o que acontece quando associamos uma das funções sociais dessa sensação de controlo ao universo diegético privilegiado dos jogos. Mas nem tudo se resume ao heroísmo. Por vezes essa (positiva) ilusão de autocontrolo é tão prosaica – mas ao mesmo tempo tão importante – quanto a possibilidade, que dessa forma se torna mais facilmente concretizável, de minorar o receio ainda generalizado perante as novas tecnologias. Esse receio reside em algo muito mais profundo do que a mera «incompetência» (ou crença de que se é e continuará a ser incompetente) na interacção com os produtos técnicos. Essa causa mais profunda reside provavelmente no facto de se tratar de uma autêntica interacção. Por o computador ser uma espécie de outro (ou de Outro); por haver uma opacidade remanescente – uma caixa negra – por mais que aprofundemos os conhecimentos relativos ao seu modo como funcionam; por, sob condições aparentemente semelhantes, um programa produzir umas vezes um *crash* no sistema e outras funcionar às mil maravilhas; por tudo isso receamos os objectos técnicos (com o computador à cabeça).

Aprendemos permanentemente, nunca dando por terminada essa aprendizagem, a relacionar-nos com outros indivíduos como nós. Em circunstâncias por vezes bastante adversas, habituamo-nos a pôr em segundo plano o facto de ser impossível saber o que se passa na irredutivelmente opaca mente do outro. Ao confrontarmo-nos hoje em dia com um objecto técnico em que esta característica se repete, esquecemo-nos de que a solução deve ser semelhante. Assim como acreditar na metáfora da secretária é já ter percorrido metade do caminho para que a interface se torne intuitiva (sublinhamos que *nada* é intrinsecamente intuitivo), olvidar que o computador continua presente é um primeiro e importante passo para que a ele nos habituemos. Em *The crisis of the self in the age of information*, Raymond Barglow procura demonstrar como

a nossa identidade se encontra actualmente numa profunda crise que as novas tecnologias contribuem para agravar. Mas isso só ocorre – e chame-se a atenção para o facto de estarmos a utilizar as palavras do autor num sentido que, sem contrariar a sua tese, modifica as suas conclusões – porque «quando perguntamos: ‘Quem sou? O que produz a minha identidade, aquilo que há de único em mim, o meu eu?’, a resposta pode não vir simplesmente por este acto de introspecção (...) Talvez a busca pelo eu exija um caminho mais tortuoso (...) [Mesmo] os outros são demasiado similares a nós próprios para destrancarem a porta para a nossa própria natureza» (Barglow, 1995, pp. 3-4).

Admita-se que é verdade que o indivíduo está permanentemente à procura da sua identidade, esquecendo por um momento que Sennett considera essa preocupação com a identidade um mero produto de circunstâncias recentes, muito menos do que o famoso rosto de areia à beira-mar, prestes a ser engolido, de que falava Foucault. Mesmo aceitando a constância de tal preocupação, não cremos que seja necessário ir tão longe nesta «busca de um reflexo ou eco que irá desvendar o mistério do nosso próprio ser» (idem, p. 4). Basta-nos a sugestão, mais uma vez vinda de Sennett, segundo a qual a resposta está não tanto no outro quanto na própria relação, desde que esta seja activa *como no jogo*. O problema da identidade individual – que não deve ser confundido com o mais complexo problema da subjectividade – pode muito bem vir a revelar-se um falso problema, que só surge quando nos preocupamos com o «nosso próprio ser». É quando estamos imersos numa actividade, seja ela tão real quanto qualquer daquelas em que nos empenhamos no quotidiano²² ou tão ilusória quanto o jogo, que o eu, apesar de inconsciente de si próprio, encontra as condições para se desenvolver e para continuar a actuar. Bem vistas as coisas, o mesmo ocorre na velha fábula da centopeia a quem perguntam como consegue coordenar os movimentos de todas as suas pernas, e que, paralisada pela sua própria consciência, se torna incapaz de dar dois passos sem tropeçar.

²² Cf. o primeiro capítulo de *A apresentação do eu na vida de todos os dias*, de Goffman, onde o autor considera o pressuposto de que cada um acredita no seu próprio desempenho uma condição fundamental para a interacção, por mais que todos saibamos que as excepções são inúmeras e imprevisíveis. Da mesma forma, poderia falar-se de um pressuposto do empenho nas actividades quotidianas.

As interrogações, que têm tanto de infantil quanto de profundamente filosófico²³, relativas à vida ou inteligência do computador podem coincidir, na medida em que olham para este objecto tecnológico como uma «quase--identidade», com a imagem praticamente oposta de quem o considera algo que existe para ser dominado. Mas, mesmo sem que se abandone qualquer das posições, estas podem ser modificadas se a atitude for no sentido dessa imersão ou «esquecimento do eu» enquanto a (inter)acção decorre.

É neste contexto que finalmente pode justificar-se a presença das citações no interior desta última secção. Todas elas apontam para uma situação (contemporânea) na qual o indivíduo ora se fecha sobre si mesmo no seu apartamento, ora reduz a interacção com os outros às relações mediatizadas. Destas, a mais ambígua é a de Benjamin, não quando tomada em si mas quando restituída ao contexto em que é pronunciada. Benjamin só fala dessa «máxima alienação mútua» (Benjamin, 1934, p. 63) depois de referir que é mau actor quem «por não estudar devidamente o seu papel, se esquece das palavras ou dos gestos que a representação requer» (idem, *ibidem*). Tal como na história de Kafka que serve de inspiração à argumentação de Benjamin, a angústia só irrompe quando o papel coincide com a vida daquele que está a representá-la, vida essa que assim se torna tão mediatizada que ela própria deixou de ser real. Mas nem tudo é negativo neste cenário, pois (é assim que Benjamin continua) «é essa a situação que o reconduz ao estudo, onde é possível que reencontre fragmentos da sua existência, partes do papel que lhe foi distribuído» (idem, p. 64).

O isolamento, a existir, pode não passar de uma espécie de preparação para uma interacção mais rica que se seguirá depois. As «máquinas celibatárias» podem também ser máquinas de testes. Talvez baste que o Narciso de que todos falam escute – quando lhe são devolvidas as palavras que pronuncia – mais do que a sua própria voz, descobrindo que elas provém da ninfa Eco, que não tem outra forma de expressar-se. Tal como Sennett, que procura corrigir a errónea interpretação que nos habituámos a fazer do mito, também McLuhan conhecia o seu sentido original: «O mito grego de Narciso

²³ Cf. o capítulo 1 de *O segundo eu*, de Sherry Turkle, intitulado «Crianças filósofas: as máquinas

está directamente associado a um facto da experiência humana, como a própria palavra *narcisus* indica. Provém da palavra grega *narcosis*, ou entorpecimento. O jovem Narciso tomou o seu próprio reflexo na água por uma outra pessoa. Esta extensão de si causada pelo espelho embotou as suas percepções até se ter tornado um servomecanismo da sua própria imagem ampliada ou repetida. A ninfa Eco tentou conquistar o seu amor com fragmentos do seu próprio discurso, mas em vão. Ele estava entorpecido. Havia-se adaptado a esta sua extensão e tinha-se tornado num sistema fechado» (Marshall McLuhan, *Understanding media*, p. 41). Para que acordemos desse sono talvez seja suficiente isolar cada um dos três elementos presentes neste circuito que se fechou, não lhes confundindo os atributos: Narciso reconquistará a humanidade se a descobrir em Eco, devolvendo o carácter de ilusão à sua imagem no espelho que era até aí tomada como a realidade. Apesar do ruído a eles associado, os videojogos fazem mais do que repetir os nossos chamamentos. Apesar de neles nos revermos, o espelho dá--nos uma imagem demasiado deformada para que não nos apercebamos da distorção. Nem todos os despertares têm de ser violentos e desagradáveis...

inteligentes têm vida?».

Bibliografia

NOTA: Todas as citações e referências no corpo do texto remetem para a edição aqui indicada. Sempre que foi utilizada uma edição em língua estrangeira, a exigência de uniformidade a que me impus, aliada a um certo vício pela tradução, levou-me a verter os excertos citados para português – o que faz de mim o único responsável por quaisquer incorrecções ou infidelidades que possam aí surgir.

n/ass.

1998 «The evolution of Forth», documento *online* [<http://forth.com/Content/History/History1.htm>], Agosto de 1998 (13 de Setembro de 1998).

n/ass.

1988 «Na intimidade do microcomputador, o futuro invade o nosso presente», *MicroSe7e* n.ºs. 65 e 66 (suplemento do semanário *Se7e*, edições de 27 de Julho de 1988 e de 12 de Outubro de 1988).

AAVV (org. por Gérard Genette e Tzvetan Todorov)

1986 *Théorie des genres*, Paris, Ed. du Seuil.

Adorno, Theodor

1977 «Free time», in *The culture industry: Selected essays on mass culture* (org. J. M. Bernstein), Londres, Routledge, 1991.

Adorno, Theodor e Horkheimer, Max

1944-69 «La industria cultural: ilustración como engaño de masas», in *Dialéctica de la ilustración: fragmentos filosóficos*, Madrid, Trotta, 1994.

Agamben, Giorgio

19?? *Homo sacer: O poder soberano e a vida nua*, Lisboa, Presença, 1998 (trad. de António Guerreiro).

Anderson, Laurie

1997 *Anéis de fumo*, Lisboa, Assírio e Alvim, 1997 (selecção de textos e tradução de João Lisboa).

Arendt, Hannah

1954-68 «A crise da cultura», in *Entre o passado e o futuro*, S. Paulo, Perspectiva, 1992, pp. 248-281 (trad. de Mauro Barbosa de Almeida).

1958 *The human condition*, Chicago, Chicago University Press, 1989.

Aronowitz, Stanley, Martinsons, Barbara e Menser, Michael

1996 *Techno science and cyberculture*, Nova Iorque, Routledge.

Arsac, Jacques

1987 *Les machines à penser: des ordinateurs et des hommes*, Paris, Seuil, 1987.

Artaud, Antonin

1938 *O teatro e o seu duplo*, Lisboa, Hiena, 1989 (trad. de Fiama Hasse Pais Brandão segundo a tradução de 1963).

Augé, Marc

1992 *Não-lugares: Introdução a uma antropologia da sobremodernidade*, Venda Nova, Bertrand, 1994 (trad. de Lúcia Mucznik).

Auster, Paul

1994 *Mr. Vertigo*, Lisboa, Editorial Presença, 1995 (trad. de José Lima).

Aycock, D. Alan

1990 «Play without players, players without play: the world computer chess championship», *Play and culture*, n.º 3, 1990, pp. 133-145.

Ballard, J. G.

1990 *War fever*, Londres, Harper & Collins/Paladin, 1991.

Barglow, Raymond

1994 *The crisis of self in the age of information: Computers, dolphins and dreams*, Londres, Routledge.

Bateson, Gregory

1972 *Metadiálogos*, Lisboa, Gradiva, s/d (trad. de Carlos Henriques de Jesus) [na versão original, incluído em *Steps to an ecology of mind*, Nova Iorque, Chandler Publishing Company].

Baudelaire, Charles

1862 *Escritos íntimos: Projécteis/O meu coração a nu*, Lisboa, Estampa, 1994 (trad. de Fernando Guerreiro).

Baudrillard, Jean

1976 *A troca simbólica e a morte*, Lisboa, Edições 70, 1996-97, 2 vols. (trad. de João Gama e revisão de Artur Morão).

1981 *Simulacros e simulação*, Lisboa, Relógio d'água, 1991 (trad. de Maria João da Costa Pereira).

- Beato, G.
1997 «Girl games: computer games for girls is no longer an oxymoron», *Wired*, n.º 5.04, Abril 1997, pp. 98-106.
- Benjamin, Walter
1934 *Kafka*, Lisboa, Hiena, 1994 (trad. de Ernesto Sampaio).
- Berger, Peter L. e Luckmann, Thomas
1966 *A construção social da realidade*, Petrópolis, Vozes, 1990 (trad. de Floriano de Souza Fernandes).
- Bergson, Henri
1899 *O riso*, Lisboa, Relógio d'água, 1991 (trad. de Miguel Serras Pereira).
- Berry, Colin
1997 «The Bleeding Edge», *Wired*, n.º 5.10, Outubro de 1997, versão online [http://www.wired.com/wired/archive/5.10/es_gaming_pr.html] (13 de Julho de 1998).
- Boden, Margaret
1990 *The philosophy of artificial intelligence*, Oxford, Oxford University Press.
- Breton, Philippe
1995 *À l'image de l'Homme: du Golem aux créatures virtuelles*, Paris, Seuil, 1995.
- Cabral, António
1990 *Teoria do jogo*, Lisboa, Editorial Notícias, 1990.
- Caillois, Roger
1938 *O mito e o homem*, Lisboa, Edições 70, s/d (trad. de José Calisto dos Santos).
1950 *O homem e o sagrado*, Lisboa, Edições 70, 1988 (trad. de Geminiano Cascais Franco).
1958-67 *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*, Lisboa, Cotovia, 1990 (trad. de José Garcez Palha).
- Cardoso, Gustavo
1998 *Para uma sociologia do ciberespaço: Comunidades virtuais em português*, Lisboa, Celta.
- Carroll, John
1977 *Puritan, paranoid, remissive: A sociology of modern culture*, Londres, Routledge & Kegan Paul.
- Carvalho, Enio
1989 *História e formação do actor*, São Paulo, Ática.
- Certeau, Michel de
1980 *L'invention du quotidien: 1. Arts de faire*, Paris, Gallimard, 1990.
- Cohen, Renato
1989 *Performance como linguagem*, São Paulo, Perspectiva.

- Cohn, Gabriel (org.)
1978 *Comunicação e indústria cultural*, São Paulo, Companhia Editorial Nacional, 4.^a edição.
- Collini, Stefan (org.)
1992 *Interpretação e sobreinterpretação*, Lisboa, Presença, 1993 (trad. de Miguel Serras Pereira).
- Correia, Carlos Manuel Pires
1996 *Interações multimidiáticas*, Dissertação inédita de doutoramento em Ciências da Comunicação, FCSH, UNL.
- Cotton, Bob e Oliver, Richard
1991 *Understanding hypermedia: from multimedia to virtual reality*, Londres, Phaidon Press, 1994.
- Coupland, Douglas
1996 *Polaroids de figuras extintas*, Lisboa, Teorema, 1996 (trad. de Telma Costa).
- Dayan, Daniel e Katz, Elihu
1992 *Media events: the live broadcasting of History*, Cambridge (Mass.), Harvard University Press.
- Debord, Guy
1967 *A sociedade do espetáculo*, Lisboa, Mobilis in mobile, 1991 (trad. de Francisco Alves e Afonso Monteiro).
- Deleuze, Gilles
s/d «O que é um dispositivo?», in *O mistério de Ariana*, Lisboa, Vega, 1996, pp. 83-96 (trad. de Edmundo Cordeiro).
1990 «Contrôle et devenir», *Futur antérieur*, n.º 1, Primavera 1990 (entrevista conduzida por Toni Negri), repub. in *Pourparlers*, Paris, Minuit, 1990, pp. 229-239.
1990 «Post-scriptum sur les sociétés de contrôle», *L'autre journal*, n.º 1, Maio 1990, repub. in *Pourparlers*, Paris, Minuit, 1990, pp. 240-247.
- Diderot, Denis
1770 *Paradoxo sobre o comediante*, Lisboa, Guimarães, 1909 (trad. de José A. Moniz) [também consultada uma outra versão: *Paradoxo sobre o actor*, Lisboa, Hiena Editora, 1993 (trad. de Luís Matos Costa)].
- Dreyfus, Hubert L. e Dreyfus, Stuart E.
1988 «Making a mind vs. modeling a brain: artificial intelligence back at a branch-point», *Artificial Intelligence*, vol. 117, n.º 1, Inverno 1988, republicado in Margaret A. Boden, *The philosophy of artificial intelligence*, 1990, Oxford, Oxford University Press, pp. 309-333.
- Dumazedier, Joffre e Ripert, Aline
1966 *Le loisir et la ville I: Loisir et culture*, Paris, Seuil.

Eco, Umberto

1964 *Apocalípticos e integrados*, Lisboa, Difel, 1991 (trad. de Helena Gubernatis).

1992 «Sobreinterpretação dos textos», in Collini, Stefan (org.), *Interpretação e sobreinterpretação*, Lisboa, Presença, 1993 (trad. de Miguel Serras Pereira).

1994 *Seis passeios nos bosques da ficção*, Lisboa, Difel, 1995 (trad. de Wanda Ramos).

Ellul, Jacques

1988 *Le bluff technologique*, Paris, Hachette, 1988.

Featherstone, Mike

1995 *Undoing culture: Globalization, postmodernism and identity*, Londres, Sage.

Fornäs, Johan e Bolin, Göran (orgs.)

1995 *Youth culture in late modernity*, Londres, Sage.

Foucault, Michel

1971 *A ordem do discurso*, Lisboa, Relógio d'água, 1997 (trad. de Laura Fraga de Almeida Sampaio e revisão de Nuno Nabais).

1976 *História da sexualidade I: A vontade de saber*, Lisboa, Relógio d'água, 1994 (tradução de Pedro Tamen).

Friedman, Ted

1995 «Making sense of software: computer games and interactive textuality», in Steven J. Jones (org.), *Cybersociety: computer-mediated communication and community*, Thousand Oaks, Sage, 1995, pp. 73-89.

Frisby, David

1986 *Fragments of modernity: Theories of modernity in the work of Simmel, Kracauer and Benjamin*, Cambridge (Mass.), MIT Press.

Fuller, Mary e Jenkins, Henry

1995 «Nintendo and New World travel writing: a dialogue», in Steven J. Jones (org.), *Cybersociety: computer-mediated communication and community*, Thousand Oaks, Sage, 1995, pp. 57-72.

Gingras, Martine

1997 «Zonas simbióticas: mediações do espaço em realidades virtuais exclusivamente de texto», *Revista de comunicação e linguagens* n.º 25/26: *Real/Virtual*, no prelo (trad. de Jorge Martins Rosa).

Girard, Gilles, Ouellet, Réal e Rigault, Claude

1978 *O universo do teatro*, Coimbra, Almedina, 1980.

Goffman, Erving

1959 *A apresentação do eu na vida de todos os dias*, Lisboa, Relógio d'água, 1993 (trad. de Miguel Serras Pereira).

1961 *Encounters*, Middlesex, Penguin, 1972.

19?? *Frame analysis: An essay on the organization of experience*, Boston, Northeastern University Press.

Goldsmith, Jeffrey

1994 «This is your brain on Tetris», *Wired*, n.º 2.05, Maio de 1994, versão online [http://www.wired.com/wired/archive/2.05/tetris_pr.html] (28 de Agosto de 1998).

Grilo, João Mário

1997 *A ordem no cinema*, Lisboa, Relógio d'água.

Habermas, Jürgen

1968 *Técnica e ciência como «ideologia»*, Lisboa, Ed. 70, 1993 (trad. de Artur Morão).

Hatano, Yukihiro

1996 «Pachinko über Alles», *Wired*, n.º 4.06, Junho 1994, versão online [http://www.wired.com/wired/archive/4.06/pachinko_pr.html] (28 de Agosto de 1998).

Herz, J. C.

1997 *Joystick nation: how videogames gobbled our money, won our hearts and rewired our minds*, Londres, Abacus/Little Brown and Company.

1997 «The joy of a stick», entrevista radiofónica conduzida por John McChesney a 17 de Setembro de 1997 e reproduzida online em *HotSeat* [<http://www.hotwired.com/synapse/hotseat/97/37/transcript2a.html>] (12 de Agosto de 1998).

Hogarth, Richard

1957 *As utilizações da cultura: aspectos da vida cultural da classe trabalhadora*, Lisboa, Presença, 1973.

Huizinga, Johan

1938 *Homo ludens: A study of the play element in culture*, Boston, Beacon Press, 1955 [também consultada a edição brasileira: *Homo ludens: O jogo como elemento da cultura*, S. Paulo, Perspectiva, 1980, 2ª ed (trad. de João Paulo Monteiro)].

Huhtamo, Erkki

1995 «Encapsulated bodies in motion: Simulators and the quest for total immersion», in Penny, Simon (org.); *Critical issues in electronic media*, Nova Iorque, State University of New York Press, 1995, pp. 159-186.

Ihde, Don

1979 *Technics and praxis: a philosophy of technology*, Dordrecht/Boston, D. Reidel Publishing Company.

Jones, Steven J. (org.)

1995 *Cybersociety: computer-mediated communication and community*, Thousand Oaks, Sage.

Kerckhove, Derrick de

1995 *A pele da cultura: uma investigação sobre a realidade electrónica*, Lisboa, Relógio d'água, 1997 (trad. de Luís Soares e Catarina Carvalho).

Kim, Amy Jo

1998 «Killers Have More Fun», *Wired*, n.º 6.05, versão online [http://www.wired.com/wired/archive/6.05/ultima_pr.html] (13 de Julho de 1998).

Kinder, Marsha

1991 *Playing with power in movies, television and video games*, Berkeley e Los Angeles, University of California Press.

Krantz, Michael

1994 «Dollar a minute: realies, the rise of the experience industry, and the birth of the urban theme park», *Wired*, n.º 2.05, Abril 1994, versão online [http://www.wired.com/wired/archive/2.05/realies_pr.html] (25 de Julho de 1998).

Lafrance, Jean Paul

1995 «La epidemia de los videojuegos: epopeya de una industria», *Telos*, n.º 42, Junho-Agosto 1995, Madrid, Fundesco, pp. 121-134.

Laurel, Brenda

1991 *Computers as theatre*, Menlo Park (Califórnia), Addison-Wesley, 1993 (2ª ed. aumentada).

Le Diberdier, Alain e Frédéric

1993 *Qui a peur des jeux vidéo?*, Paris, La Découverte.

Lévy, Pierre

1990 *Les technologies de l'intelligence: l'avenir de la pensée à l'ère informatique*, Paris, Seuil/La Découverte.

MacIntyre, Alasdair

1984 *Tras la virtud*, Barcelona, Editorial Crítica, 1987.

McLuhan, Eric e Zingrone, Frank (orgs.)

1995 *Essential McLuhan*, Londres, Routledge, 1997.

McLuhan, Marshall

1964 *Understanding media: the extensions of man*, Londres, Routledge, 1995 [também consultada a tradução francesa (*Pour comprendre les média*, Paris, Seuil, s/d, trad. de Jean Paré)].

Mead, George Herbert

1962 *Mind, self and society: From the standpoint of a social behaviorist* (ed. lit. Charles W. Morris), Chicago, Chicago University Press.

Miranda, José Bragança de

1995 «O controlo do virtual», *Tendências XXI*, n.º 1, pp. 51-55, republicado in *Traços: ensaios de crítica da cultura*, Lisboa, Vega, 1998, pp. 214-225.

- 1997 *Política e Modernidade: Linguagem e violência na cultura contemporânea*, Lisboa, Colibri.
- Morley, David
1992 *Television audiences & cultural studies*, Londres, Routledge, 1992.
- Mumford, Lewis
1934 *Technique et civilisation*, Paris, Seuil, 1980.
- Myers, David
1990 «Computer game genres», *Play and culture*, n.º 3, 1990, pp. 286-301.
1991 «Computer game semiotics», *Play and culture*, n.º 4, 1991, pp. 334-345.
- Oakeshott, Michael
1958-93 *Moralidade e política na Europa moderna*, Lisboa, Edições Século XXI, 1995 (trad. de António Machuco Rosa).
- Ortega y Gasset, José
1924 «El origen deportivo del Estado», in *El espectador*, Tomo VII, Madrid, Espasa-Calpe, 1966.
- Papert, Seymour
1996 *A família em rede: ultrapassando a barreira digital entre gerações*, Lisboa, Relógio d'água, 1997 (trad. de Fernando José Silva Nunes e Fernando Augusto Bensabat Lacerda e Melo).
- Pavis, Patrice
1982 *Languages of the stage: essays on the semiology of the theatre*, Nova Iorque, Performing Arts Journal Publications/Johns Hopkins University Press, 1993 (2.ª ed.).
- Pereira, Isidro, S. J.
1990 *Dicionário grego-português / português-grego*, Braga, Livraria Apostolado da Imprensa, 7.ª edição.
- Porter, David
1997 *Internet culture*, Nova Iorque, Routledge.
- Provenzo, Eugene F. (Jr.)
1991 *Video kids: making sense of Nintendo*, Cambridge (Mass.), Harvard University Press.
- Rheingold, Howard
1991 *Realidade virtual*, Lisboa, Vega, 1997 (trad. de Jorge Martins Rosa).
1993 *A comunidade virtual*, Lisboa, Gradiva, 1996 (trad. de Helder Aranha).
- Riddell, Rob
1997 «Hard drive», *Wired*, n.º 5.02, Fevereiro de 1997, versão online [http://www.wired.com/wired/archive/5.02/ffdrivesim_pr.html] (25 de Julho de 1998).

1997 «Doom goes to war: the marines are looking for a few good games», *Wired*, n.º 5.04, Abril 1997, pp. 114-119 e 164-167.

Rodrigues, Adriano Duarte

1990 *Estratégias da comunicação*, Lisboa, Presença, 1990.

1992 «Jogo e representação», *Vértice*, n.º 51, Nov.-Dez. 1992, Porto, Ed. Afrontamento, pp. 5-9.

1994 *Comunicação e cultura: a experiência cultural na era da comunicação*, Lisboa, Presença.

Rorty, Richard

1979 *A filosofia e o espelho da natureza*, Lisboa, Dom Quixote, 1988 (trad. de Jorge Pires).

Rosa, Jorge M.

1998 «Deste lado do espelho: algumas pistas para a compreensão da cultura dos videojogos», comunicação apresentada a 10 de Fevereiro de 1998 no colóquio «Cyberia98.com», disponível online [http://www.terravista.pt/copacabana/2048/deste_lado.html] (30 de Setembro de 1998).

Sanger, Jack, Wilson, Jane, Davies, Bryn e Whittaker, Roger

1998 *Young children, videos and computer games: Issues for teachers and parents*, Londres, Falmer Press

Schaeffer, Jean-Marie

1983 «Du texte au genre: notes sur la problematique générique», *Poétique*, n.º 53, republicado in AAVV (org. por Gérard Genette e Tzvetan Todorov), *Théorie des genres*, Paris, Ed. du Seuil, 1986.

Schutz, Alfred

1962 *Collected papers I: The problem of social reality* (org. por Maurice Natanson), Haia, Martinus Nijhoff, 1962??, pp. 207-259.

Searle, John

1969 *Os actos de fala*, Coimbra, Almedina, 1984 (trad. de Carlos Vogt).

1984 *Mente, cérebro e ciência*, Lisboa, Edições 70, 1987 (trad. de Artur Morão).

Sefton-Green, Julian

1998 *Digital diversions: youth culture in the age of multimedia*, Londres, UCL Press.

Sennett, Richard

1976 *The fall of public man*, Nova Iorque/Londres, Alfred Knopf.

1986 *Palais-Royal*, Lisboa, Gradiva, 1989 (trad. de Ana Falcão Bastos)-

Scheer, Léo

1994 *A democracia virtual*, Lisboa, Século XXI, 1997 (trad. de Maria da Conceição Pereira dos Santos).

- Sheff, David
1993 *Game over: Nintendo's battle to dominate an industry*, Londres, Coronet Books, 1994.
- Shields, Rob (org.)
1996 *Cultures of Internet: virtual spaces, real histories, living bodies*, Londres, Sage, 1996.
- Shirley, John
1995 «Search and Destroy», *Wired*, 3.01, versão online [http://www.wired.com/wired/archive/3.01/search.destroy_pr.html] (25 de Julho de 1998).
- Silverstone, Roger
1994 *Television and everyday life*, Londres, Routledge.
- Simmel, Georg
1900-07 *The philosophy of money*, Londres, Routledge, 1991 (trad. do alemão de ???).
1922 «L'aventure», in *Philosophie de la modernité: la femme, la ville, l'individualisme*, org. por Jean-Louis Veillard-Bacon, Paris, Payot, 1989, pp. 305-325.
- Simões, Graça Maria Bordalo Rocha
1994 «Figuras da interação homem-computador: relação de *embodiment*, relação hermenêutica», *Revista de comunicação e linguagens n.º 20: Figuras*, Lisboa, Cosmos, 1994, pp. 179-194.
1995 *A interação homem-computador: Práticas informatizadas de investigadores em ciências sociais e humanas*, Dissertação inédita de doutoramento em Ciências da comunicação, FCSH, UNL.
- Slöterdijk, Peter
1993 *No mesmo barco: Ensaio sobre a hiperpolítica*, Lisboa, Edições Século XXI, 1996 (trad. de Helder Lourenço).
- Soares, Luís
1998 «O lugar de Hamlet: Do controlo e da comunicação no homem e nas personagens», *Revista de comunicação e linguagens n.º 24: Dramas*, Lisboa, Cosmos, 1998, pp. 219-228.
- Sodré, Muniz
1984 *A máquina de Narciso: Televisão, indivíduo e poder no Brasil*, São Paulo, Cortez Editora, 1990 (2.ª edição).
1998 «A dramatização dos factos violentos», *Revista de comunicação e linguagens n.º 24: Dramas*, Lisboa, Cosmos, pp. 27-35.
- Stone, Allucquère Rosanne
1995 *The war of desire and technology at the close of the mechanical age*, Cambridge (Mass.), MIT Press.

Storey, John

1996 *Cultural studies & the study of popular culture: Theories and methods*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 1996.

Teenhaf, Nell

1993 «Of monitors and men and other feminist mysteries: video technology and the feminine», in Penny, Simon (org.); *Critical issues in electronic media*, Nova Iorque, State University of New York Press, 1995, pp. 219-233.

Turkle, Sherry

1984 *O segundo eu: Os computadores e o espírito humano*, Lisboa, Presença, 1989 (trad. de Manuela Madureira) [também consultada a edição francesa *Les enfants de l'ordinateur*, Paris, Denoël, 1986 (trad. de Claire Demange)].

1995 *A vida no ecrã: A identidade na era da Internet*, Lisboa, Relógio d'água, 1997 (trad. de Paulo Faria).

Veyne, Paul

1983 *Acreditaram os gregos nos seus mitos?*, Lisboa, Edições 70, 1987 (trad. de António Gonçalves).

Vattimo, Gianni

1989 *A sociedade transparente*, Lisboa, Edições 70, 1991 (trad. de Carlos Aboim de Brito e revisão de Artur Morão).

Virilio, Paul

1984 *L'horizon négatif: essai de dromoscopie*, Paris, Galilée.

1990 *A inércia polar*, Lisboa, Dom Quixote, 1993 (trad. de Ana Luísa Faria).

Watzlawick, Paul

1976 *A realidade é real?*, Lisboa, Relógio d'água, 1991 (trad. de Maria Vasconcelos Moreira).

Wilbur, Shawn P.

1997 «An archaeology of cyberspaces: virtuality, community, identity», in Porter, David, *Internet culture*, Nova Iorque, Routledge, 1997.

Wolf, Mark J. P.

1997 «Inventing space: toward a taxonomy of on- and off-screen space in video games», *Film quarterly*, Vol. 51, n.º 1, Outono 1997, Berkeley, University of California Press, pp. 11-23.

Woolley, Benjamin

1992 *Mundos virtuais: Uma viagem na hipo e hiper-realidade*, Lisboa, Caminho, 1997 (trad. de M^a Adelaide Namorado Freire).

Wunenburger, Jean-Jacques

1977 *La fête, le jeu et le sacré*, Paris, Éditions Universitaires.

Também consultados vários exemplares de algumas revistas especializadas, em especial as seguintes: *Microhobby*, *Micromania*, *PC Format*, e o suplemento «Guia TV» do jornal *A capital*.

Sites na Internet dedicados ao tema dos videojogos:
(última consulta: 20 de Outubro de 1998)

Classicgaming
[<http://www.classicgaming.com/>]

Classic home video games museum
[<http://ns2.apmtech.com/dbrown/museum/main.html>]

Dave's videogame classics
[<http://www.davesclassics.com/>]

History of home video games homepage
[<http://videogames.org/>]

I. C. When
[<http://www.icwhen.com/>]

KLOV: Killer list of videogames
[<http://www.tc.umn.edu/~johns594/arcade/klov/>]

Planet Sinclair
[<http://www.nvg.ntnu.no/sinclair/>]

Video arcade preservation society
[<http://www.vaps.org/>]

ⁱ Baudelaire, Charles, *Escritos íntimos: Projécteis/O meu coração a nu*, Lisboa, Estampa, 1994, p. 38.

ⁱⁱ Huizinga, Johan, *Homo ludens*, Boston, Beacon Press, 1955, p. 4. Na edição brasileira, a tradução é ligeiramente diferente, podendo aí ler-se: «Se brincamos e jogamos, e temos consciência disso, é porque somos mais do que simples seres racionais, pois o jogo é irracional» (S. Paulo, Perspectiva, 1980, p. 6).

ⁱⁱⁱ Cailliois, Roger, *Os jogos e os homens*, Lisboa, Cotovia, 1990, p. 56.

^{iv} McLuhan, Marshall, *Understanding media*, Londres, Routledge, 1995, p. 237.

^v Goffman, Erving, «Fun in games» in *Encounters*, Middlesex, Penguin, 1972, p. 25.

^{vi} Goffman, Erving, «Fun in games» in *Encounters*, Middlesex, Penguin, 1972, p. 32.

^{vii} Simões, Graça Maria Rocha, *A interacção homem-computador: Práticas informatizadas dos investigadores em ciências sociais e humanas*, Dissertação de doutoramento em Ciências da Comunicação, FSCH, UNL, p. 62.

^{viii} Simões, Graça Maria Rocha, *A interacção homem-computador: Práticas informatizadas dos investigadores em ciências sociais e humanas*, Dissertação de doutoramento em Ciências da Comunicação, FSCH, UNL, p. 71.

^{ix} de Certeau, Michel, *L'invention du quotidien: 1. Arts de faire*, Paris, Folio, 1980, p. 170

^x Turkle, Sherry, *A vida no ecrã: A identidade na era da Internet*, Lisboa, Relógio d'água, 1997, p. 352.

-
- ^{xi} Arrabal, Fernando, cit. por Girard, Gilles, Ouellet, Réal, e Rigault, Claude, *O universo do teatro*, Coimbra, Livraria Almedina, p. 79.
- ^{xii} Cabral, António, *Teoria do jogo*, Lisboa, Editorial Notícias, 1990, p. 12.
- ^{xiii} Veyne, Paul, *Acreditaram os gregos nos seus mitos?*, Lisboa, Edições 70, 1987, p. 36.
- ^{xiv} Benjamin, Walter, in *Charles Baudelaire: A lyric poet in the era of high capitalism*, cit. por Featherstone, Mike, «The heroic life and everyday life», in *Undoing culture: Globalization, postmodernism and identity*, Londres, Sage, 1995, p. 97.
- ^{xv} Sennett, Richard, *Palais-Royal*, Lisboa, Gradiva, 1989, p. 93.
- ^{xvi} Huizinga, Johan, *Homo ludens*, Boston, Beacon Press, p. 75. Na ed. brasileira pode ler-se «terminou o período heróico, e a fase agonística parece, ela também, pertencer unicamente ao passado» (S. Paulo, Perspectiva, p. 85).
- ^{xvii} Coupland, Douglas, *Polaroids de figuras extintas*, Lisboa, Teorema, 1996, pp. 126-128.
- ^{xviii} Rheingold, Howard, *Realidade virtual*, Lisboa, Vega, 1997, p. 413.
- ^{xix} Herz, J. C., em entrevista radiofônica conduzida por John McChesney e reproduzida em *Hotseat* (magazine online).
- ^{xx} McLuhan, Marshall, *Understanding media: the extensions of man*, Londres, Routledge, 1995, p. 28.
- ^{xxi} Kerckhove, Derrick de, *A pele da cultura*, Lisboa, Relógio d'água, 1997, p. 234.
- ^{xxii} Simmel, Georg, *The philosophy of money*, Londres, Routledge, 1991, p. 149.
- ^{xxiii} Anderson, Laurie, *Anéis de fumo*, Lisboa, Assírio e Alvim, 1997, pp. 29-30.
- ^{xxiv} Benjamin, Walter, *Kafka*, Lisboa, Hiena, 1994, p. 63-64.
- ^{xxv} Arendt, Hannah, *The human condition*, Chicago, Chicago University Press, 1989, pp. 117-118.
- ^{xxvi} Slöterdijk, Peter, *No mesmo barco: Ensaio sobre a hiper-política*, Lisboa, Edições Séclo XXI, 1996, p. 75.